免责声明

杂志信息：

名称：电子游戏软件 VOL.292

作者：aogu1234@tgfans

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年7月25日

页数：82页

欢迎大家继续关注“动漫游戏杂志社”

1个月！划时代新掌机N3DS即将上市！

定价 7.80

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

VOL.292

无双报道

真三国无双6
特洛伊无双
死或生 次元
古墓丽影 最新作
第2次机战Z 破界篇
漫画英雄VS Capcom 3
七龙珠 改 终极武斗传

游戏奥斯卡

《电软》首届游戏嘻哈评奖盛典

任天堂N3DS体验会实录

游戏淡季时下&怀旧攻略集合

《沙迦3 时空的霸者 影或光》流程攻略

怀旧攻略+游戏附赠

《沙迦2 秘宝传说》《寄生前夜》《女神异闻录 恶魔幸存者》

2011年2月上
VOL.292
ISSN 1006-5032



特别策划

行游四海——游戏中的人文地理

《电子游戏软件》首届游戏奥斯卡颁奖大典

评委团成员

小沛（参评奖项：最佳游戏奖、最佳男、女主角奖）
蔬菜汁（参评奖项：最佳制作人奖、最佳男、女配角奖）
宇多田（参评奖项：最佳剧本奖、最佳摄影奖、最佳音乐奖）
肥皂（参评奖项：最佳美工奖、最佳外语游戏奖）
赤银（参评奖项：最佳人设奖、最佳小游戏奖）

颁奖大典开幕词！本次由《电子游戏软件》杂志社主办、"编辑部五小强"担任评委的首届游戏奥斯卡颁奖大典现在开幕！！今天，我们怀着激动和闲着蛋疼的心情，特别举办本次带有强烈个人色彩的颁奖活动，所有奖项均参照国际惯例，但评选标准绝对是个人爱好。所以，对评选结果有异议的读者，可以买100本杂志就地焚烧以泄愤，或者在100元人民币上用铅笔（一定要用铅笔）写上对评选结果的不满，然后寄到杂志社。我们将考虑重新进行评奖结果的更改。好了，我宣布：颁奖典礼正式开始！

主办方：《电子游戏软件》杂志社
赞助商：北京次世代广告有限公司
北京次世代书刊发行有限责任公司



最佳游戏奖
Best Game Award

旺达与巨像

平　台：PS2
类　型：动作冒险
发售日：2005.10.27
开发商：Team ICO
发行商：SCEJ



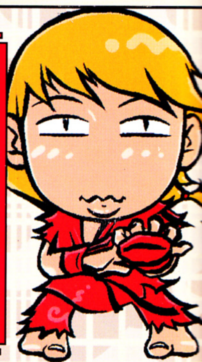
PS2早期的游戏中，《ICO》给人的感觉特别突出，那种独特的风格和美丽的画面，还有耐人寻味的故事，深深吸引了众多的玩家。之后诸如CESA、ECTS、GDCA等众多游戏奖项的获得，更是对这款作品的肯定。于是，人们开始认识这个本来默默无闻的游戏制作人——上田文人、海道贤仁。

《旺达与巨像》就更不得了啦。不但是《ICO》的原班人马开发，还请到曾经替电影《卡美拉》、卡通动画《波波罗克洛伊斯物语》等作品配乐的知名作曲家大谷幸担任音乐制作。本作自公布那天起就成为了玩家们关注的焦点，仅仅凭公开的一幅幅如诗如画般的画面就把大家的目光集中在了它的身上。更有先期就公开的"无杂兵战"概念，让玩家对于新作的全新理念充满了好奇……一切的一切，等到游戏正式发售时，没想到玩家所受的震撼还远不止这些。

《旺达与巨像》的特别之处在于主流程一气贯通，全程没有一场杂兵战，玩家的精力都集中于攻克BOSS的部分。只有在骑马飞驰的时候是大家喘息的空间，一旦遭遇战斗，便是一场脑力与体力综合考验的生死对决！游戏中每个巨像的设计都花了不少心思，无论是巨像的形象、攻击方式、行动规律以及破绽弱点，都尽可能地突出个性，表现出各不相同的特色。主人公旺达为救心爱的女孩不得不与巨像展开激战，而色调凝重的画面与气势磅礴的音乐，均为游戏增添了史诗般的悲情色彩。游戏中并没有说明女孩和旺达的关系，旺达只有一把往昔之剑和一张弓，而让女孩复活就是支撑旺达坚持下去的动力。旺达与巨像间的体形对比极其悬殊，给予玩家的压迫感以及震撼力超乎想象，被巨像甩动时的运动特效制造出一种千钧一发的危机感，这也使战斗场面更加惊心动魄。游戏通关后可以选择更高难度、开启隐藏要素或进行时间挑战，利用游戏出色的物理引擎可以创造出很多匪夷所思的最速打法，这使游戏的耐玩度和研究价值得到了保证。虽然游戏在视点方面受到了部分玩家的抱怨，但就整体气氛和节奏的把握而言，绝对称得上是游戏史上的典范之作。

获奖理由

小沛曾无数次在杂志中说到这款游戏是我最喜欢的作品，那么这次最佳游戏奖我当然要颁给它啦！不许有疑问！不许有异议！需要理由吗？我下面会详细跟大家说。在这里简单总结一下就是：风格独特、故事简单而感人、人物刻画简约而深刻、游戏方式打破传统、音乐动人、地图庞大且无读取时间（技术先进）、游戏整体大气磅礴！



入围名单

战神3

毫无疑问的动作游戏巅峰作品，无论画面还是手感，在当今的动作游戏中均属一流。不过本作基本属于"站在巨人的肩膀上"，只能说是延续了该系列的辉煌，并把这种辉煌带入了新的时代。就创新角度而言，本作和《旺达与巨像》均属于动作类，但各方面让人耳目一新的地方不多。

超级街头霸王4

《街头霸王》在4代诞生之前，人们差点儿以为这个系列会遭遇"富不过三代"的命运。好在CAPCOM没有彻底放弃它，并且找了个靠谱儿的小野义德来负责新作的开发。如今，《街霸4》的最新街机版也快要和大家见面了，相信很多人都非常期待。不过作为家用机的玩家，格斗游戏的最高荣誉当然要给《超级街霸4》啦！

最终幻想10

FF系列中的不朽经典作品！是PS2玩家最最钟爱的RPG游戏！

GT赛车4

PS2时代就能实现1080i的画面！让我们见识到了非一般的技术实力，至尊无法超越！

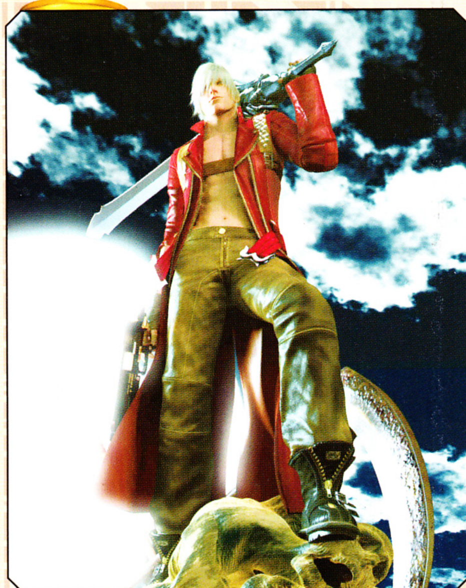




最佳男主角奖

Actor In A Leading Role

但丁 Dante



阿利盖利·但丁（1265—1321），意大利诗人，现代意大利语的奠基者，欧洲文艺复兴时代的开拓人物之一，以长诗《神曲》留名后世……

但丁（2001—），游戏人物，国籍不明，动作游戏的代表性角色，CAPCOM公司的标志性人气角色之一，以"恶魔五月哭"系列留名后世……

以上两位看似除了名字之外没有任何交集，但其实《恶魔猎人》系列作品的灵感却来自于大诗人但丁的《神曲》。或许正是因为有了经典文字的感染力，所以游戏中的但丁也带有一丝文艺气质。

但丁是传说中的魔剑士斯巴达与人类所生的半魔半人混血儿，拥有银白色的头发和中西方混合的俊朗外表。以捕猎恶魔为生的他有着"恶魔猎人"的称号，正如他自己所说，他的生存就是为了狩猎恶魔。也正是由于他半人半魔的原因，所以体格和各方面素质都远远超越常人，可以作出很多高难度动作，帮助他实现他耍酷的目的并打败强大的恶魔对手。

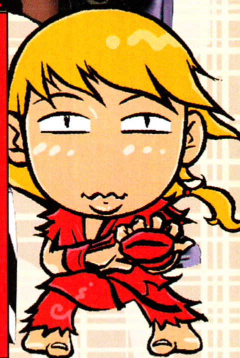
《恶魔猎人》的制作人是神谷英树先生，但丁的形象也是出自他的想法。但其实最初的起源，倒是上真司的一次失败经验。在当年《生化0》还没有发售时，三上已经着手于《生化4》的研发，故事大纲是里昂因为被病毒感染从而拥有了超能力，改为手持双枪与丧尸作战，不过最后他发现这游戏越做越变味而放弃了。等到这个企划交到了神谷英树手中，他便干脆把里昂的金发变成了银发，小匕首也变成了大剑，更加借助《神曲》带来的灵感，以里昂改造而成的但丁为主角，创造了《恶魔猎人》系列。

至于2010年公布的《恶魔猎人》新作，没啥好说的。为了悼念这个已经被毁了的帅哥，我们把最佳男主角这个大奖颁发给但丁同志！

原名：TONY（原设定）
身高：185CM
年龄：不明
体重：70KG
喜好：耍酷
职业：恶魔猎人
喜爱的食物：草莓圣代
主演作品：《恶魔猎人》1-4代
设计者：神谷英树

获奖理由

就演技来讲，但丁的表情变化不大，除了对敌人的轻蔑，就是对女孩子略带挑逗的轻浮。不过这些表现非常符合人物特性，作为一个半人半魔的超一流高手，他把那种冷酷的气质表现到了极致，同时潇洒的外形和酷到让人流泪的招式也赚足了女孩子的尖叫惊呼。尽管《恶魔猎人5》中的那个瘪三损害了"但丁"的形象，但他在前4代中的精彩表现已经足够获得这项大奖了。



入围名单

马里奥

经典到不能再经典的角色，出演过无数的优秀作品。可惜的是虽然出场次数多，但个人的表现空间不大，特别是表情不够丰富，通常都是笑呵呵的。即便是受到伤害或者惊吓，展现给大家的还是偏向可爱的形象。尽管演技方面还有待提高，但他的个人魅力是毋庸置疑的。参演的游戏都获得了非常高的评价，人气25年未减分毫。如果要设立"终生成就奖"的话，绝对非他莫属。

克里托斯



索尼旗下的硬汉代表，动作游戏中的神级角色。克里托斯（俗称奎爷）给人的印象总是一脸的凶相，对待任何人都没好脸儿，就算"与众多女性NPC获取额外红魂奖励"时，也没见他有笑模样……就是这么一个患有脸部神经僵硬症的大叔，却有着在游戏界难以撼动的地位。奎爷也算背负着血海深仇，所以整天不笑情有可原，他那种以下犯上的精神倒是值得人们学习，也正是他这种混不吝的态度，推动了历史的不断进步。

隆

格斗家，真正的格斗家，视名利如粪土的格斗家，是男人就对自己狠了不止一点儿的格斗家。这个家伙属于"武痴"，除了修炼就是修炼，还曾经走火入魔（也就是杀意隆）。他出演的格斗游戏非常多，无论正统还是外传，又或者是客串，他都有着非常亮眼的表现。尽管招式中规中矩，但从来都是受高手青睐的热门角色之一。除了酷，隆也有可爱的一面，特别是面对她的徒弟兼粉丝——樱，那种想严肃却又忍不住有些害羞的感觉表现得非常到位。

八神庵

《格斗之王95》中初次登场，但人气却迅速爬升到游戏中的第一位。他的服装在当时来看，"潮"得一塌糊涂，头发也是流氓气中带有些许玩世不恭。作为大男人，整天老是拿爪子挠人，说话阴阳怪气，笑起来惊天动地，就是一典型的精神病患者。或许就是这种"特立独行"，才让他从万千正常人中脱颖而出。可惜，《格斗之王12》里，他的形象也被毁得够呛，身材更加纤细，招式更为娘气，如今的他只能拿来被怀念了。

隼龙

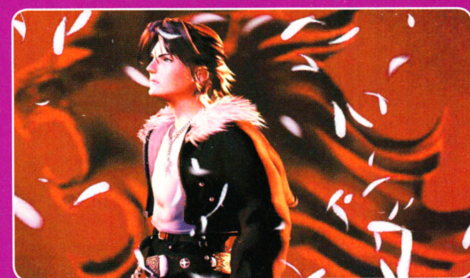
神一样的忍者，冷酷与神秘在他身上完美融合。要说但丁的帅是外在的，那么隼龙的帅就稍微显得内敛了不少。一个有着远超一般人的身手，同时又性格沉稳的家伙，在男人的眼中似乎有点闷骚，但在女孩子眼里绝对是帅得感天动地。由于一直蒙面，所以他在游戏中很少有丰富的表情展现，相信即便是摘了面罩，就他那个个性，大约也是不会笑的。《忍龙》这个系列以高难度著称，于是隼龙也就成了高手的典范，玩不好绝对不能说隼龙弱，那是你自己需要多多修炼。

斯考尔

《最终幻想8》中的叛逆学生。在动漫和游戏中，受欢迎的男性角色必须具备以下素质：强大、感情丰富、容易受伤、身上的某处有伤疤……这些条件斯考尔都具备。别看他张得帅，可他不怎么笑，别看他强大，一开始也被人家在脸上留下了疤。这个帅哥在游戏中有着大量的情感戏，人物个性的表现有些内肉，最后还要感谢大团圆的结局和王菲的那首《Eyes on me》，才使得在《最终幻想》巅峰时期参演的斯考尔，有了超一流的人气。

里昂

在《生化危机2》中崭露头角，后又在《生化危机4》中有着极为精彩的表现。里昂与其他人物相比，算是最接近正常人类的角色，于是无论情感还是外形都不会让人觉得过分虚假。他的身手和胆识绝对远远超过007，勇猛的程度也不输给兰博，还有他和艾达的暧昧感情也让人浮想联翩……不过就4代的结局来说，说不定他未来还可能成为美国总统的女婿……综合来讲，里昂应该是《生化危机》中最有看头的男主角了。



最佳女主角奖

Actress In A Leading Role

贝优妮塔
Bayonetta

- 身高：180CM
- 年龄：不明
- 体重：55KG
- 喜好：性感舞蹈
- 职业：猎杀天使的魔女
- 喜爱的食物：棒棒糖
- 主演作品：《猎天使魔女》
- 设计者：神谷英树

获奖理由

《猎天使魔女》这个游戏大家一定对它印象非常深刻，除了游戏本身的高素质之外，最吸引人的就是游戏中的主角贝优妮塔了。贝姐曾被人戏称为女版但丁，因为她的外形出众，个性也和但丁十分相像，外加上她比但丁还要华丽多变的招数，深深吸引了男性玩家的目光。在游戏中，贝姐的个人表现非常优秀，语言风趣幽默，还时不时表演一段性感的舞蹈，特别是使用召唤兽的时候，画面更加养眼，让人鼻血横流！



贝优妮塔是个猎杀天使的魔女，按说天使一般代表正义，难道贝姐是个坏人吗？干脆我们还是从游戏的世界观和贝姐的身世讲起。

《猎天使魔女》中，世界经过末日善恶大战之后分裂成了三个部分，分别是：天堂、地狱和凡间。Balder是贝优妮塔的生父，也是一切悲剧的元凶。光之天使和暗之魔女两族严令禁止互相来往，因为传说如果两族互相往来会带来大灾难。然而Balder却故意违反这条铁律，为了自己的野心与魔女一族的姑娘生下了一个孩子，也就是贝优妮塔。他为的就是打破两族的力量平衡，把"世界之眼"据为己有，并且复活创世主Jubileus，统一天堂、地狱和凡间。贝优妮塔（也就是Cereza）出生之后，其母亲被监禁，父亲被流放。Balder虽被流放，但是暗地里推动了天使和魔女两族的争端，在魔女快要赢得这场战争的时候Balder又煽动人类去猎杀魔女，这样天使和魔女两败俱伤都是输家，种族几乎灭绝。到最后，光之天使只剩Balder一人，暗之魔女剩下贝优妮塔和贞德。

"世界之眼"是平均分配给两族的强大力量，而且能者居之，天使一族自然是Balder继承，而魔女一族的两人当中贝优妮塔更出色，所以贝优妮塔就继承了另一只"眼睛"。Balder不断派天使和贞德去跟贝优妮塔打，为的是逐渐唤醒她的力量和记忆，把儿时的贝优妮塔（Cereza）带到现代并让Cereza跟贝姐接触也是为了进一步唤醒贝优妮塔的记忆，在贝优妮塔打败Balder并把儿时的自己送到500年前后，贝优妮塔的记忆和力量就真正的完全恢复了，世界之眼的力量才在贝优妮塔身上苏醒。也许这份力量太过强大，贝优妮塔当即晕了过去，所有的一切都在Balder的计算之内，之前装死的Balder趁贝优妮塔昏迷的时候利用她和自己的"世界之眼"召唤出了创世主，但是由于贞德的半路杀出把贝优妮塔救了出来，Balder失去了对创世主的控制，同时也被其所吞噬，剩下的就是贝优妮塔单挑创世主，最后，贝优妮塔召唤出女魔神Sheba一举将创世主彻底毁灭。

儿时的贝优妮塔很孤独，如上文提到，母亲被监禁，父亲被流放，从小在魔女一族里被当做异类受到族人的排斥，除了手中的布娃娃、去监狱看她母亲，能够陪伴贝优妮塔并且给予安慰的就只有贞德一人。于是，从这款游戏中，我们看到了儿时和长大后的两个贝优妮塔，这使得贝姐在玩家心中的形象更为丰满，其中叙述的故事更显得离奇和充满魅力。

入围名单

Nariko

不知道Nariko是谁？也难怪啦，这位大姐的名字有很多种翻译，我们为了严谨起见，直接用了英文拼写。她就是PS3动作游戏《天剑》的主角，素有"女版战神"的称号。这位大姐长得不算美丽，狠劲儿倒是足够。在游戏中，表现她情感的部分不算太多，但演出效果还算不错。可惜的是，《天剑》这款游戏的先期宣传够多，但实际的表现却不尽如人意，以至于原市的2代计划直到今天也没有提上议事日程。

吉尔

《生化危机》的正统作品中，几乎每一代的主角都在更换，但就女主角而言，自然还是吉尔的人气最高。吉尔在队中担任后援工作，为人爽朗而且具有很强的正义感，在加入S.T.A.R.S之前，吉尔曾经完成在美国陆军三角洲的拆弹训练课程，并以非常优越的成绩通过。在S.T.A.R.S部队的各次行动中，吉尔也展现出了优秀的作战能力和对异常事件的良好把握。在初代中，我们见到的是一个干练的吉尔，而在3代里，我们又看到了她美丽的一面。至于5代，虽然戏份不多，不过关于她故事却成为了游戏的亮点之一。

霞

《DOA》中的绝对主角，永远17岁……却有着超过同龄人的好身材……算了，《DOA》里的女人哪个不是超现实主义的存在？霞的身份也很特殊，她是代替兄长疾风接替第18代掌门人使命的"女忍"。但她并未接替掌门之位，反而为替兄报仇而离族出走。她忍受着作为违反族规的"逃忍"受到族人追杀的命运，为寻找线索而挑战DOA大会。《DOA》系列虽然是格斗游戏，但格斗的感觉绝对没有视觉效果好，所以霞的人气不是因为武功高，而是长得漂亮而已。

水无月流歌

《零》系列一直都是女性为主角，我们姑且就选择最近的一款作品吧。《零 月蚀的假面》这款游戏中采用的是多主角系统，不过水无月流歌的戏份算是最多，也就算是第一女主角吧。水无月流歌是在胧月岛出生的，擅长钢琴的17岁少女。因遭遇了离奇失踪事件而丧失了以前的记忆。在演奏唯一可以忆起的旋律时偶尔脑海中会闪现记忆的片段。包括那些以前确实有过的光景、出生的家庭、父亲的事情、还有自身的经历……为了取回失去的东西，她不顾母亲的阻止，断然前往胧月岛。水无月流歌和历代主角一样，别看是女孩，但是胆子比较大，在玩家都已经吓得瑟瑟发抖的时候，她还是一样举着相机和鬼怪战斗。

劳拉·克劳馥

《古墓丽影》中的劳拉·克劳馥是克劳馥家族中的第十一代女伯爵。劳拉曾亲身经历过一些不幸的个人悲剧，包括在她尚未成年之前，双亲各自意外的亡故。然而颇受赞誉的是，劳拉是一位公认的天才，也是一位具备奥林匹克水准的体操运动员。除了流行刊物对她的关注以外，她也是科学界及政治界备受瞩目的焦点。关于劳拉，实在有太多的谜团还没有揭开。在最新公布的作品中，官方宣布将会揭示劳拉不为人知的过去，到时候，我们就可以对这个传奇的女性有更多的了解了。

阿雅

借着最近《第三次生日》的发售，阔别游戏已久的阿雅终于又回来了。她的身份没有什么特殊的，就是纽约市的女警官。初代《寄生前夜》在刻画人物方面显得有些苍白无力，尽管她经历的事情很多、也很复杂，但人物形象单薄且缺乏个性，感觉她只不过是在不断回忆，然后就是机械化地听从玩家的指挥。不过这款作品的CG动画在当时来说已经非常优秀了，给人们留下了深刻的印象。在当时，很多游戏的主角根本和漂亮不沾边，于是，在精致CG衬托下的阿雅就成了当时玩家心中的女神。

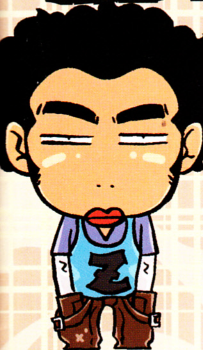


最佳男配角奖

Actor in a supporting role



出处：《我的暑假》
平台：PSP
特点：颠覆游戏理念
游戏发售时间：2000年6月



获奖理由

这是一个不经意的巧合，但也有可能是开发人员的恶搞；总之，正是它的存在让整个游戏变得不同，天一下变得灰暗无光；明明在游戏中是连配角都根本称不上，但是有程序的地方就有它的存在，这款游戏因为它而变得不一样，也许冥冥之中真的有天意一样。一个神奇的时间、神奇的地点、神奇的BUG，让一款游戏变成传奇。



正如战争穿插于人类的历史中一样，凡是有计算机程序的地方就存在着BUG。最佳男配角的候选有很多很多，最终还是把这一票投给了它，希望不理解的人能看完下面再作评论。11年前的2000年，天空远没有现在这么灰暗、这么不正常，有一款PS游戏赶在暑假前发售了，游戏中的设定是更远的1975年左右，因为那时候的天空更蓝、水也更清澈，玩家可以在游戏里捕虫、钓鱼、画图画、进行洞穴冒险，制作人像老男孩一样，借助这款游戏来还原快乐的童年，这就是PS平台的角色扮演游戏《我的暑假》，与大自然接触的那种喜悦之情是当时玩这款游戏的大多数青少年所体会不到的，他们呆在电脑屏幕前的时间更多一些。游戏中的设定十分自由，玩家可以选择做自己喜欢的事情，完全不像其他游戏一样按照攻略、痛苦练级什么的，生活就这样悠闲的、一点一点度过，直到暑假结束。吸引包括笔者在内的很多玩家之处在于，玩家们身边环境变化巨大，不仅捕虫、钓鱼，看到蓝天白云、清澈的水也变得困难，亲身体验那感觉竟然变成奢望。游戏程序与其他计算机程序一样也存在BUG，很多BUG竟被玩家争相传颂，成为茶余饭后的话题。2000年的这款《我的暑假》也不例外，而这个BUG也极其匪夷所思，通过某任务，游戏会导入BUG，原本暑假结束的8月31日之后，会接着出现8月32日、33日，就像进入了8月与9月的夹缝，以致有神论者觉得这是众多玩家不愿暑假如此结束的怨念导致，更不可思议的是，32日以后就不会有任何背景音，也就是说31日还有蝉声阵阵，而32日黎明则变得静悄悄；除了玩家以外所有的角色全部消失，就仿佛走入时间停止的世界一样；没有任何人的地方会传来说话声，将肝儿颤演绎到极限；会话信息和绘画日记全部变成不可识别的乱码；最惊悚的是不能走出房间，而且爷爷会突然出现，不过只有上半身！BUG原意为“讨厌的臭虫”，但出现在这个有“捕虫”任务的《我的暑假》中，确实颇多讽刺意义。随着游戏配角“臭虫”的革命，原本应该结束的游戏却在莫名的世界里、向着未知的尽头无限延伸，本应是一款轻松休闲的游戏，也因此转向、变的惊悚，纵观陪着游戏们一路走过的好兄弟“BUG”（臭虫），可以说是游戏最好的配角，因为在不可预知的未来，谁也不能预测BUG们究竟会有何等威力，所以，本期最佳男配角一奖勉强颁给了在《我的暑假》中扮演了重要角色的“臭虫”一角，以慰那些在冥冥世界中默默“努力”的所谓的无生命体们，谢谢你们在原本“可知”的未来带给我们这出乎意料的惊喜。



入围名单

路易吉

好像已经习惯了哥哥是主角的世界，个子比他高、颜色更光鲜，但是完全、从来没被当做过主角，不管是存在感还是气场都远远落后于哥哥，甘愿做马里奥永远的小弟。



勇者

生活在《勇者别嚣张》里的勇者怎一个“悲催”可以概括，看着别的勇者们在其他作品里NB，自己却只能被魔王们把玩儿，这次第真是惨惨惨！



路克

雷顿老湿的地位永远不可逾越，这是不二法则，不只是身高是自己的2倍半，就连出场也完全是摆手大爷，拎包、开车的工作完全由路克负责，而路克却心甘将绿叶的责任担负到底。不过，路克的声优可是个绝对的人气大牌，这也许是二次元的路克想不到的吧。



阿会楠

三国志2——霸王的大陆，数百名武将唯有197年出现在边陲云南的这位光芒四射，而且魅力远超刘、曹、孙，一旦“那个”成功了，不仅可以力冠三军还可以享受到如入无人之境的爽快。





鬼道有人

帝国学院的队长，虽然表面很凶，但是却有着关心妹妹和其他人的善良一面，身披斗篷的飒爽英姿征服了无数少男少女的心，身为配角人气却远超主角守门员元堂守。



御剑怜侍

原本是成步堂龙一的发小，为了胜利不择手段，后来被龙一感召，弃恶从善，要靠自己的力量战胜龙一这个主角，最后终于成功说得CAPCOM在《逆转检事》中当上了主角。当然，谁都想成为主角，不过对于御剑来说，最令人难忘的还是逆转裁判的时代吧？毕竟那里面有一个很难找到的伙伴。



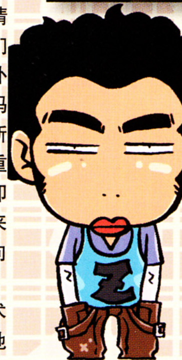
最佳女配角奖
Actress in a supporting role



玛丽亚是《寂静岭2》中作为詹姆斯妻子替身出现的角色，故事的展开从詹姆斯收到已经去世的妻子送来的字条开始，字条上写的是“我在那里等你……那个曾经留给我们最美好回忆的地方。”詹姆斯和妻子玛丽（注意并不是玛丽亚）在一个叫做“寂静岭”的小镇度蜜月，那是一段难以忘怀的美好时光，正所谓快乐的时光总是过得很快，再美好的日子也会结束。在离开寂静岭以后，悲惨的命运就开始缠绕着妻子玛丽，她被疾病一下子击倒，詹姆斯在医院照顾着被疾病纠缠的玛丽，而生活也开始从此发生了变化。詹姆斯就像很多励志故事中的男主角一样，日复一日照料着结发妻子，整整三年没有一天露出过笑容，这与之前恩爱的日子形成鲜明对比。自己的身体和精神也一天天逐渐憔悴下去的詹姆斯，看着玛丽丝毫不见好转的病情，以及她逐渐变形的身体，开始对自己的行为产生了怀疑，对任何人来说，人生都只有一次，而妻子如果永远不会好转自己是否也会因此终老一生？虽然因此能博得周围人的称赞，但是扪心自问，是否就要因此放弃一切曾经追寻的人生目标呢？面对这些，詹姆斯一度想杀死玛丽，让自己和妻子都结束痛苦，但是他想到以前和玛丽恩爱的样子时又突然对自己有这样的想法而觉得愧疚，正在他被各种想法围绕的时候，玛丽死了，而詹姆斯却并没有因此得到解脱，相反陷入了更深的自责和精神分裂般的痛苦中，于是本段开头的那张字条便出现了。当然，詹姆斯在寂静岭碰到的是许多冒险游戏中经常遇到的各种迷宫、怪物，这个曾经带给他美好回忆的地方这次却成为让他的身心承受痛苦和挣扎的场所。各种选择之后会出现四种不同的结局，也正是游戏制作人良苦用心之处，詹姆斯勇敢战胜了自己的心魔、逃离了寂静岭，被悲伤的心情所影响在水中自杀永远陪伴玛丽，加入寂静岭原住民们的信仰的邪教、并憧憬着玛丽会因此而复活，而这之外的另一个结局就是爱上了在寂静岭出现的玛丽的替身玛丽亚，和她一起离开了寂静岭（游戏剧本中设计詹姆斯并不知道玛丽亚是替身，最终也会染上和玛丽一样的重病）。这如同反转剧般，看似是最为美满的一个结局却最终被游戏的制作人所埋下杯具的伏笔，就好像“未来会因为你前往过去尝试改变经历过的不完美之处，而向着你完全预料不到的方向改变”这蝴蝶效应理论一样，让游戏本身充满了悲剧性的欣赏美学而因此更像个艺术品。与其说玛丽亚本身有着难以割舍的魅力，不如说她所代表的结局让玩家们内心久久不能平复。



出处：《寂静岭2》
平台：PS2
特点：亦真亦幻
游戏发售时间：2001年9月



获奖理由

在游戏这个平台上，《寂静岭2》的剧情如此吸引人甚至超过游戏本身，生老病死这些在自然界中看似平常的事情，当真正降落在你身边的时候，而你又以旁观者的角度亲历这一切时，会有些难以言表的东西从你的内心深处涌现，制作人为游戏设计了多种结局，但是作为詹姆斯妻子替身出现的玛丽亚这一结局又似乎在诉说着另一种向生命的呐喊和抗争。

入围名单

不知火舞



从《拳皇》系列中声名鹊起的角色，一度成为游戏美少女的代言也成为最多被COS的对象，在游戏中，格斗开始前的招牌动作成为各游戏争相模仿的对象，“R摇”（不懂的少年去问身边有经验的猥琐伙伴吧！）始祖，游戏宅男的梦中情人。当然，找到左图这样的图片很不容易，因为太多内种图片了。

黑泽沙重



《零红蝶》中腹黑村长黑泽的双胞胎女儿之一，虽然贵为村长家的千金小姐，却被父亲推出来充当仪式的牺牲品，试图逃出后却没有成功，然而更不幸的是仪式的失败让她成为悲剧的主角而非游戏的主角，不能得到救赎、被永远的怨念所缠绕的她却让很多人牵挂。

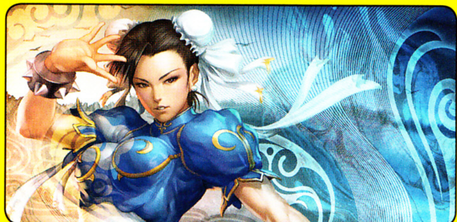
遥



《如龙》中，那个拿着100亿元的票子来找主角的小女孩，谁也没有想到，这会是贯串游戏始终的中心思想，而一马也在保护遥的过程中探索着人生的意义，对于一马和遥来说，双方的存在本身都对对方有着非同寻常的意义。

春丽

《街霸》系列中不可或缺的角色，身为女性却跻身众格斗家之列，纤细的双腿极具东方魅力，却被制作人设计成超级攻击技，其擅长腿技的特点也为众玩家所津津乐道，完全不是花瓶那么简单而已。



神崎堇

1996年SS平台上的著名游戏《樱花大战》中的角色，虽然是千金小姐但是却刻苦用功，有着催人上进的功效之外，还在90年代中期第一次演绎了“傲娇”这个现在比较普遍使用的感情形容语。



碧奇公主

《超级马里奥》系列的知名楔子，露脸度远不及路易吉、库巴等，但是人气丝毫不输他人，每作马里奥都以她被拐走而拉开序幕，而这也成为碧奇公主出场的招牌动作，不仅是马里奥，每次以这样的方式出场时，玩家都会揪心撕肺……（误）





最佳制作人奖
Best Producer Award

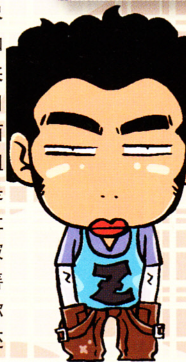


地铁（公交车）的门打开，门外面的人和里面的人一样多，这就是大城市的现状，那人，乌央乌央的，为什么人都喜欢扎堆儿往大城市里钻呢？大波儿轰呗。本篇故事的主角——获得本次制作人大奖的日野先生在毕业这个人生十字路口是怎么选择的呢？不过这并不是一个典型的贫家少年的励志故事，却更像阿甘正传里的主人公，有点儿直不楞登。要在游戏界好好儿干一票！——这是日野在小时候玩儿到几个游戏（如《勇者斗恶龙III》）时，脑袋咯噔一下儿冒出来的想法……十几年过去了，光阴似箭，计算机学校毕业了，大家都想做工程师，而日野却抱有更伟大的志向——如果这么写下去可能会附合励志文的范例，但是事实并不是这样，他辞退了一家大公司（开发《大战略》的游戏会社）策划经理的职位，去了一家游戏会社做程序开发员，一干就是9年，在别人看来枯燥乏味的程序员工作，却被他认为是比吃面条儿就大蒜还过瘾，每天加班到深夜、出货时往往要熬几个夜、这种常人不可想象的煎熬，他却用一个字来形容，那就是"爽！"草原上有一句话说的好，羊儿要到山那边去吃一吃草，鸟儿要展翅向远处飞翔！不知是体力不济还是物价上涨，日野在某天终于辞退了"加班熬夜甭儿过瘾的程序员工作"，和原公司一起打拼的基友们成立了Level5……日野的第一桶金源于承包了日本国民游戏《勇者斗恶龙VIII》，不愧是在Lv等级很低的时候反复攒经验，一旦得到升级的机会就一发不可收拾，一定要有自己的特殊技能才行，抱着这样的想法，日野带领Level5开始了强大的原创开发战略，从《雷顿教授》、《闪电十一人》到《双重国度》，既学习到前作成功的经验之处，又确保了尽量不重样儿，给玩家以新鲜感。作为制作人，当然和做程序员的时候大为不同，拿别人觉得枯燥的事情来觉得很爽，这当然是一种特殊技能，但是，要让公司的同事们不断将精力投入到新游戏中，而协调各方面这一点说起来容易做起来却相当困难，程序开发小组成员都是七龙珠fan，从小受正义感驱使，喜欢的是搞笑但并不残酷的剧情，而策划团队是银魂fan，吐槽无极限，制作人担当的就是一边对程序组说"想被我这个超级赛亚人修理吗？我可是对卡卡罗特这个善良的主角很多不满呢！"，一边又要对策划组说"你们给我差不多一点阿鲁！不然把你们丢到白血球星还是笨蛋王子星要不要试试看！"这样。



日野晃博

会社：Level5
性格特点：率性而为
代表作品：
《双重国度》《闪电十一人》
《雷顿教授》《圣女贞德》



获奖理由

首先，这是一个有自己想法的游戏制作人，从小就急红眼要在游戏这条不归路上干一票而不是半路出家的和尚，没有大波儿轰地去繁花似锦的大城市却在自己的家乡白手起家创建公司，受到SE资助但却把大量精力花在DS平台上，身为社长却每一部游戏都亲力亲为，在他的带动下，家乡福冈成为日本第一游戏都市，而Level5也成为一支影响业界的青年近卫军。

入围名单

斋藤伸也

应援团是日本传统文化中为本方鼓舞士气的加油队伍，这款07年5月问世的DS音乐节奏游戏，将日本文化与游戏很好揉合，是视听与游戏的互动结合的典范，游戏选取了早安少女组、彩虹乐队的流行音乐，原创恶搞漫画在游戏中的作用也非常犀利，音乐、漫画、操作这一连串要素都在斋藤伸也制作人的协调下得以充分发挥力量，成为游戏的加分点。



上田文人



曾经在PS2平台上广受好评的这款游戏就不用过多赘述了。上田制作人在游戏中没有使用过多语言铺垫、却让玩家感受到充分魅力这一点，确实有其独到的天分之处。想通过游戏体会乐趣那就去玩吧，不过，要玩过之后才能理解那种难以言表的感觉。

新纳一哉

《世界树迷宫》初代发售于2007年1月，当时新纳还是Atlus的制作人，从游戏名就可以轻松推测出这是一款科幻风的游戏，而地图到迷宫地图为主。新纳制作人在世界树中贯彻的理念是追求游戏的平衡性，尤其是RPG游戏灵魂的各职业的平衡，等级、掉落装备、技能、迷宫难度这几方面兼备传统RPG的特点，尤其是游戏后期难度奇高，有日本最难RPG之称。



David Jaffe

"一直被模仿，从未被超越"用在战神这款游戏上再合适不过，自从《战神》问世以后，游戏这片江湖上就开始波澜起伏，各种山寨应运而生，而业界的这一现象让创作了《战神1》的David Jaffe深感窝火，一拍两散后在其荣誉榜首顶的却只有这款《战神1》了吧。



松岗洋史

《瓦里奥制造》诞生的大环境是任天堂第一制作部当时正面临内部压缩减员、外受上级排挤的尴尬境地，种种内忧外患可以用姥姥不疼舅舅不爱概括，而这与"让各部门产生危机从而产生竞争"的高层初衷相违背，松岗洋史团队就是在这样的环境下创造了奇迹，顶着压力制造出这款名副其实让玩家能够得到乐趣的游戏，而不是被广告打造出来或者为了通关看攻略才能进行的游戏。



山本正美

《勇者别嚣张》这款在2007年12月发售的PSP平台小成本制作游戏，给当时业界带来了不小震撼，从名字到游戏操作方法，都给人耳目一新的感觉，当然只是大多数人在玩到这游戏之后发出的感叹，但是在制作之初，能够有胆将自己团队的腹黑理念贯彻到底，绝不是一般制作人能够豁得出去的。仅因为游戏属于小成本制作，《别嚣张》虽出名，但山本正美始终不为人们所知。

最佳游戏剧本奖

Best Screenplay Award

如龙系列

龍が如く
平台：PS系主机
类型：动作冒险
开发商：SEGA

获奖理由

游戏业界有很多出色的剧本，而《如龙》系列在这之中算是佼佼者，我知道这个结果肯定会遭到众多玩家的反对，但是有谁能说这游戏的故事不好呢？从1代的初出茅庐到4代的日趋成熟，从见参的回归远古到黑豹的另起炉灶，每一作的剧情都是那么的热血，那么的感人，那么的让玩家难以忘记，我们需要的就是这样的游戏，这样的游戏才算得上是真正的游戏！名越老师，Goodjob！

犹豫再三还是把这个奖项颁给了《如龙》系列，一个好游戏必须要有一个吸引人的故事，很显然《如龙》在这方面做得很好。这里不单拿出系列的某一个作品，说明这个游戏系列的故事剧情方面一直都做得很好，黑社会极道故事虽然比较常见，但是游戏中带给玩家的感受绝非其他类似的作品能够比拟的，感人至深而又跌宕起伏的故事接连不断的出现，让玩家完全投入到了游戏所营造的氛围之中，主角的内心活动也完全体现在了玩家的身上，可以说本作给游戏业界起到了一个模范作用，在如今游戏快餐化的背景下很多游戏厂商只注重游戏包装的如何精美，人设如何讨喜，可是最最重要的故事剧本方面却不愿意投入太多的心血，所以使得大多数的游戏根本没有什么可以挖掘的东西，玩几下就可以丢到一边去了，《如龙》不是这样的游戏作品，玩家在游戏的同时被剧本的故事剧情牢牢的吸引住，直到游戏最后才能知晓事件的来龙去脉，整体的感觉就好像看了一部大片一样。

在一代中锦和桐生一马两个人对同一个女人的爱；在二代中乡田龙司最后靠在薰的怀中那让人心碎的“姐姐身上有妈妈的味道……”；三代里桐生一马为了保护向日葵幼儿园发生的一切，包括最后力也的牺牲；四代里冴岛的眼泪，滨崎豪的转变，四位主角之间的羁绊；见参里面宫本武藏最后舍身力斗千人的场面；黑豹里面龙也的辛酸无奈……所有作品里面都有一个感人至深的故事，都有一个属于男子汉之间的热血物语，都有一个名字，那就是如龙！

一款成功的游戏剧本是一方面，而游戏性是另一方面，《如龙》不仅仅有好的剧本，也有出色的游戏性，当然这里颁发的奖项是“最佳剧本奖”，所以其他方面我就不多说什么了，关于本作的剧本，除了那跌宕起伏的主线之外，众多的支线任务也相当吸引玩家，每一个支线任务都是一个小故事，有的还会有相关联的信息，在那个灯红酒绿的神室町，时刻都充满着新鲜和刺激，游戏就是在这样的一种情境下进行的，让玩家想不喜欢都难。

综上所述我把这个奖项颁发给了《如龙》系列，虽然在一开始我也犹豫过，纠结过，但是现在我捧着奖杯的双手是坚定的！（哪来的奖杯，快醒醒吧~）

入围名单

合金装备系列

上面所说的纠结就是指这个奖项究竟应该给《如龙》还是《合金装备》，其实如果可以的话我想把所有的奖项都给MGS，可是我估计那样做我会死的很惨……《合金装备》一直都是靠它出色的故事剧情吸引玩家的，可以说想要把MGS的世界观以及剧情统统搞明白绝对需要很长一段时间，但就是这看上去相当复杂的故事虏获了众多玩家的心，以后属于MGS的传奇故事还会不会继续下去呢？一切都拜托了，KOJIMA！！！



最终幻想10

我身边有很多人对FFX很不屑，我一直搞不清楚这究竟是为什么，因为在我的眼中FFX绝对是系列巅峰之作，而且我是在玩过最终幻想所有作品之后做出这个判断的。抛开后来的FFX-2不说，悲剧的设定唯美的风格让我们惊呼这才是游戏的同时留下了自己青涩的眼泪，故事世界观设定的完全是最终幻想风格，随着主角们一步步的接近事情的真相，玩家越不想去接受这样的悲伤，最后在飞空船上YUNA的眼泪和TIDUS的终身一跃，相信各位依旧还历历在目吧。

428 被封锁的涩谷

虽然说FAMI通的满分已经逐渐变成了人们口中开玩笑的对象，但是满分终归有满分的道理，本作就是这样一款充满争议性的作品。因为语言的关系很多国内的玩家都不能真正的体会到游戏的精彩之处，所以对于国内玩家来说本作肯定不配那满分。但是请注意，前提是你看不懂日语，如果抛开游戏语言障碍不说，本作绝对是一款近年来少有的文字冒险类游戏佳作，多到令人发指的BAD ENDING让玩家对每一步的选择都充满了紧张感，而整个游戏就是在这种紧张的氛围中发展，当你成功的迎来GOOD ENDING的时候肯定会有一种从未有过的成就感。



逆转裁判系列

《逆转裁判》的成功不仅仅是依靠它新颖的游戏方式，更多的原因是它有一系列相当出色的剧本设定，这一切都得益于这个游戏系列企划巧舟。出自巧舟的剧本个个精彩，每一个故事都是那么的吸引玩家，我相信这是玩过本系列的玩家所共识的一点，而且在国内出色的汉化小组帮助下，让玩家更好的理解这系列游戏的剧情，这也是为什么在国内本系列人气可以如此之高的原因，还没有尝试过本作的玩家一定要快点去补课啊！



HALO系列

我没有XBOX系主机，所以对于HALO系列没有过多的发言权，有什么说的不合适的地方还请大家多多指教。不过虽然我没有太多的接触本作，但我还是知道HALO有一个相当成功的剧本设定，不然也不会有那么多类似小说、动画的周边延伸物。关于士官长，关于斯巴达战士，相比各位喜欢HALO的玩家比我要熟悉的多，所以我不多废话，现在我想做的就是：赶快抽点时间去好好体验一下这部史诗一般的巨作，不然肯定会后悔的……



最佳游戏音乐奖

Best Score Award



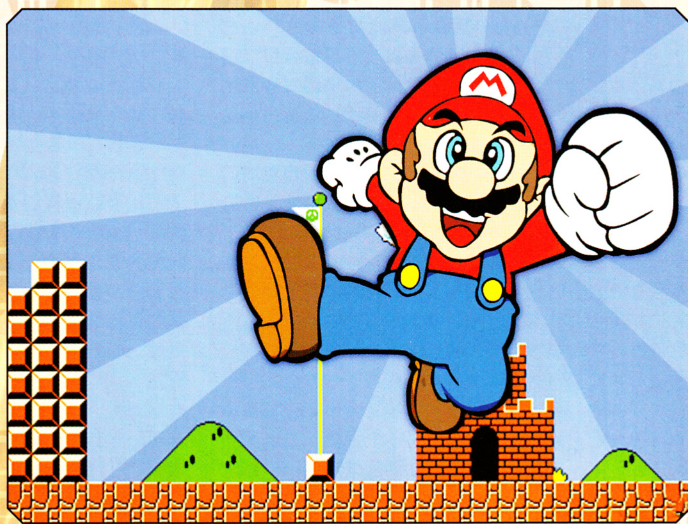
Super Mario Bros
平台：任系主机
类型：动作冒险
开发商：NINTENDO

获奖理由

马里奥是我们这些玩家对于家用机游戏最初级的理解，也是这款游戏将无数人拽进了这个圈子，即使是在那些不玩游戏的人中也很难找出不知道马里奥的人，这个追着蘑菇的水管工已经超越了游戏的领域，变成了一个世界性的人物，而游戏中的配乐也变成了耳熟能详的东西，试问有谁不知道那轻快搞笑的旋律呢？“最佳音乐奖”颁发给马里奥当之无愧！

“当当~当~当当~当~当~”（请按照游戏一开始的旋律发音）这熟悉的旋律早已经深入人心，包括玩家不小心领便当之后的那句“妈妈咪呀”都已经成为大家平时的口头语，包括我老妈有时都会来这么一句。恰逢今年又是超级马大叔25周年纪念，我们杂志之前还做了一起稀奇古怪的马大叔开篇企划，感觉今年我整个人都马里奥了……记得n年之前自己从日本带回来一件Baby Milo的马里奥衣服，不知道为何今年在国内爆发了，各种山寨迫使我都不好意思拿出自己那件正品来穿，我想知道马里奥这大叔真的就那么受人欢迎吗？答案是：Yes，他就是这么的受欢迎，你不服都不行！

如果你是一个从红白机一路玩过来的玩家，那么这游戏真的寄托了我们这些老玩家太多太多的回忆，儿时的一幕幕就像连续剧一样一个接一个的从脑海中掠过，《超级马里奥兄弟》游戏中的音乐已经深入人心，我并不知道是谁创造出了这些神奇的音符，但是他确实让全世界的玩家都记住了，在几十年之后我想还会有很多人知道这游戏里的种种旋律，它是那么轻而易举的就走进了我们内心深处，让我们不知不觉间早已对它熟悉的不能再熟悉，全世界的人都可以没有任何障碍的去聆听它，喜欢它，这也是音乐最神奇的地方，俗话说的好：音乐无国界，我想这句话的意思在这里得到了完美的解释吧。



游戏中第一关陆地上的轻松愉快，地下世界的紧张刺激，水里的悠然自得，本作的音乐虽然只是简简单单的8位游戏的音效，但是却足以媲美其他任何一种音乐，也许这都是拜那个年代所赐，因为那时候可以选择的游戏真的不多，所以才会有这么多人记住这个顶蘑菇的小人，但是马里奥系列的成功是不可否认的，这里面游戏的音乐也起到了至关重要的作用，让我们把这份最纯洁的感动保存在心底，当你再次听到那可爱的旋律的时候，轻声附和吧！我们爱马里奥，一直都爱！如此深爱……

入围名单

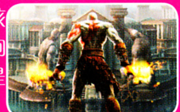
魂斗罗

就像马里奥一样，陪伴我们童年的又怎么能忘记《魂斗罗》呢？还记得小时候整天萦绕在耳边的那旋律么？几乎每一个关卡的BGM都让我们背的滚瓜烂熟，就算现在还能在很多地方听到，然后自己轻声跟着哼唱一会，包括现在我的手机里还存着《魂斗罗》所有的BGM……儿时和你一起征战沙场的伙伴现在还有联系吗？拿起电话问候一下，然后哼几声游戏里的音乐，对方肯定会会心一笑，属于我们的那段回忆，至今难忘！



战神系列

游戏中要说谁的音乐最恢弘，最气势磅礴，那我肯定首推《战神》。整个交响乐团的演奏，让游戏的BGM一下子提升了n个水平线来到了玩家的面前，配合游戏那更加恢弘的故事背景，更加凸显出了音乐的完美，不论是哪一部《战神》我们都可以在其中听到如此给力的音乐，这就是游戏艺术的魅力，不要再说什么游戏是小孩子的把戏，你见过用正规交响乐给小孩子玩的吗？游戏就是艺术，当之无愧。



最终幻想系列

最终幻想的音乐，用小沛的话说就是：不提名对不起全世界的人啊！虽然最终没能在我手里拿下这项音乐类的最高奖项，但是FF的音乐是玩家有目共睹的（不是用耳朵听的吗？）说到FF的音乐就不得不提到植松伸夫，虽然他现在已经从SE独立出去了，但是他给FF带来的帮助绝对是巨大的，在他手下创作出无数美丽的幻想篇章，可以说没有他就不可能有如此成功的FF。最后问一下有多少人用过那最经典的战斗胜利音乐当作自己的手机铃声的呢？人数肯定多的可怕。

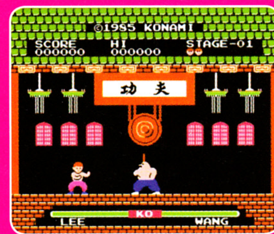
恶魔城 月下夜想曲

本来也想在恶魔城后面加一个“系列”，不过仔细想想我写的系列已经足够多了，所以还是单拿出《月下夜想曲》吧，因为在恶魔城系列当中本人最喜欢的就是《月下》了，相信和我一样的玩家还有很多很多。其中尤其是《夜曲》最为经典，每每听到这首曲子都会回忆起自己PS时期有《月下》陪伴的日子，其实每一首曲子都承载着自己一个时期的回忆，也许在我列出的这些游戏作品中并没有你心里的那一首，不要在意，因为那是只属于你的回忆，请加倍珍惜。



功夫

我想我把这个游戏放在提名里面没关系吧，因为我个人觉得这个游戏应该也有很多人怀念的，在《WE2011》里面甚至还可以买到那经典的游戏音乐呢，包括在写这段文字的时候，我随口问了大家一句，编辑部的所有人都可以马上哼哼出游戏中的那个调调，然后我再给接一个“卜丢卜丢”的Game Over音效，大家顿时乐成一团。游戏就是这样一个神奇的东西，它可以把我们就这样紧紧的联系在一起，即使我们平时并不会注意到这些，但是在心底深处，依旧为它保留着一款净土，今天，你游戏了吗？



传说系列

NBGI的当家游戏《传说》系列一直都有着相当出色的音乐，这里主要要说的不是BGM而是那一首首好听的OP以及ED，貌似NBGI从不会在OP、ED上吝啬什么，所以我们经常看到诸如仓木麻衣、DEEN这样大牌的明星为其主唱OP或者ED，而使用大人气明星为作品演唱主题曲也可以为游戏本身做足宣传工作，好的音乐加上好的演唱者，最后再集合好的游戏部分，这也就是我们所向往的游戏啊！



最佳游戏摄影奖
Best Cinematography Award



合金装备系列

这个奖项是我评选这三项里面最最没有纠结过的，我相信把这个奖项颁发给MGS应该没有人反对吧。可以说MGS是充分揉合了游戏与电影这两项艺术的完美产物，小岛秀夫不愧是以电影导演为目标前进的游戏制作人，玩家在进行游戏的时候绝对会产生“这是一部电影吧”这样的错觉，没错！这就是小岛秀夫希望的，真正趋于电影化的电视游戏。

MGS成功的另一方面就是它有一个绝对出色的剧本，这也是为什么我会纠结之前“最佳剧本奖”该给《如龙》还是《合金装备》的问题，虽然最后选择了前者，但是MGS绝对不比《如龙》的剧本逊色，甚至会高于它，这也使得我相当的纠结啊。可以说小岛秀夫在《合金装备》上完全发挥了自己的能力，出色的世界观设定，超吸引人的剧情，外加电影处理手法的摄影和剪辑，这些都使得本作成为了一款极其出色的电视游戏，在《合金装备》中经常会出现过场动画隐藏的秘密，比如按下按键的另一个视角，或者另外的声音等等，而且游戏中的过场动画绝对要比一部电影长的多，曾经的MGS4就是一个很好的例子，里面的过场动画全部剪辑出来足足有九个小时之多，这样的长度别说是一部电影，就算是三部曲的电影的长度也足够了啊！而且看似很长的过场动画丝毫没有让玩家觉得枯燥，而是全身心的投入的游戏营造的氛围当中，尤其是从一代一路玩过来的人，那一刻各种往事全部涌上心头，看到被灰狐病毒侵蚀着的那曾经健硕的身体，鼻子不由得发酸……

可以说《合金装备》系列给游戏业界的同类游戏做了一个很好的典范作用，但是却没有哪个制作人敢轻易的尝试这样的创作手法，小岛秀夫在创作游戏上的灵感至今无人能及，这也是为什么他会有一批像我一样的死忠支持，虽然他一再强调希望自己可以退出《合金装备》的制作团组，将这些东西交付给新人，但是却因为实在不忍心自己的作品做的太差，而一再的推迟自己的退出计划，这也可以看出现在确实没有合适的人可以接受小岛秀夫的思想和概念，不过这样也有好处，那就是让我们这些喜欢小岛秀夫游戏的玩家可以继续玩到出自KOJIMA大神之手的游戏，继续着自己在游戏中的种种感动。对于MGS5，我们没有过多的要求，只希望小岛秀夫的名字依旧出现在总制作人的那栏里面，谢谢！

Metal Gear Solid
平台：多平台
类型：隐秘潜入
开发商：KONAMI



获奖理由

这个世界上最接近电影感觉的游戏是什么？除了《合金装备》系列还有别的选择吗？小岛秀夫从小就梦想成为一名电影导演，虽然最后没能实现这个愿望，但是他依旧可以在电视游戏这个领域自由的发挥自己导演的天赋，所以我们也能够玩到如此出色的游戏作品，感谢小岛秀夫，感谢合金装备，感谢Snake，感谢你们让玩家拥有如此美妙的游戏体验。

入围名单

神秘海域2

可以说本作是我在PS3上玩到的最最震撼的游戏，从游戏的一开始我就深深的爱上了这款游戏，那绝对次时代级别的画面，那出色的剪辑手法，那突如其来的爆炸，都完完全全的征服了每一个玩过本作的玩家。可以说《神秘海域》在PS3上创造了一个无人企及的奇迹，而最新作也确定在今年的11月1日发售，我相信《神秘海域3》将会是这个世代主机画面最强的游戏作品，让我们拭目以待看看它将会再次给我们玩家带来怎样的震撼吧！



旺达与巨像

PS2时期的《ICO》和《旺达与巨像》应该算是极其独特的游戏，貌似小沛那边已经把前者评选为了最佳游戏，而我在这里则要说的是后者《旺达与巨像》。游戏中清新的画风让玩家眼前一亮，外加游戏主角和BOSS的悬殊比例绝对可以瞬间震撼玩家的心灵，全程游戏除了BOSS之外没有敌人的设定，骑着马驰骋在一望无际的平原，时不时用手中的剑指引一下方向，这一切都是那么的让人喜欢，今年有本作的高清重制版，到时候一定会入手重温那感动的！

战神3

去年PS3上最重量级的独占游戏就是《战神3》，而本作也没有让人失望，从游戏一开始的海皇波士顿之战就足以让所有玩家为止倾倒，如此大魄力的BOSS战真的是前所未见，加上游戏运用到极致的摄影剪切手法，使得这开篇的第一场BOSS战帅气到了顶点。不过也许是因为这第一场战斗太过精彩，显得后面的战斗不怎么给力，如果游戏从始至终全部都是如此恢宏的感觉，那本作绝对是神作当中的神作！



零~红蝶

日式恐怖游戏的代表性作品《零》系列一直深受玩家的喜爱，而这多半要归功于游戏的画面处理以及摄影手法，日式恐怖最关键的就是悬疑性，从始至终把玩家的心提的高高的，这就必须要求游戏有足够的剪辑实力，记得在《零~红蝶》中有很多次都把我吓得扔掉了手柄，印象最深的就是主角俯身爬进一个落地柜里，旁边有一张好修惨白的脸啊！我承认自己在这方面胆子是有些小，但是重点是这游戏真的把握住了玩家的心理，这样的游戏不得不赞一个！



鬼泣4

虽然说《鬼泣》系列最出色的作品肯定不是4代，但是要说在摄影剪辑方面那4代绝对排的上首位。虽然在玩家眼中4代有着这样那样的不足，但是在耍帅方面4代却脱颖而出。当然《鬼泣》向来就是以帅气的人物和拉风的动作闻名于世，前几作中各种酷炫的镜头也数不胜数，但给我留下最深印象的还是4代中但丁的那场舞台剧，所以在这里我把4代单独拿出来作为提名候选游戏，希望各位《鬼泣》的fans不要见怪啊~另外对于C社最新DMC5的但丁造型再次竖中指以示愤怒，你们这是要干什么？是不是想砸了这游戏招牌啊！





最佳游戏美工奖 VISUAL EFFECTS



神秘海域2
平台：PS3
类型：动作冒险
发售日：2009年10月13日
开发商：Naughty Dog
发行商：SCEA

在PS3发售早期，由于缺乏强力大作的支撑，人们关于PS3机能的质疑声音不禁四起，甚至已经有玩家对SONY的技术实力表达了强烈的不信任，直至后来《神秘海域》的发售才打消了玩家们对于PS3的顾虑，次时代真的来了！该作以精美的画面和充满神秘色彩的寻宝历险立马抓住了玩家们的内心，索尼新主机PS3在技术实力上的巨大潜力和开发者顽皮狗在游戏制作方面的卓越技艺都于本作中得到了淋漓尽致的至尊表现。

于2009年推出的该系列续作《神秘海域2》不仅继承了前作的一切优秀要素，同时还为玩家们呈现出了一个更加饱满的故事框架和更加宏大的世界观，也使得该系列的游戏素质更上一层楼。二代的故事发生在初代剧情结束的几年后，主人公内森·德雷克踏





上了寻找13世纪马可·波罗失踪船队和无人知晓的秘宝的旅程。在揭开重重谜团的同时，我们的主角德雷克还必须面对各种残酷的自然环境和别有用心的雇佣军的追杀。此次游戏故事发生的舞台空前广阔，在冒险的途中德雷克将伴随玩家辗转土耳其博物馆、尼泊尔内战都市、西藏雪山村落直至神秘莫测的秘境香格里拉。游戏场景的设计和表现完全配得上用“美轮美奂”来形容，无论是充满东南亚风情的热带雨林还是民族风情明显的藏族村落，《神秘海域2》都用完美的表现力向玩家们送上了一份视觉的饕餮盛宴。

《神秘海域2》采用了顽皮狗自家全新研发的“Naughty Dog Engine 2.0”游戏引擎，其最大的进化就是能提供比前作更高的多边形处理能力、更精细的光源与阴影效果以及更复杂的敌方人工智能表现。雪地的反光着色、毛皮着色等进阶3D 绘图处理、全新的物理仿真引擎以及环境遮蔽音效处理等也都与之前不可同日而语。这点我们在实际游戏过程中就可以很明显的体会到，色彩艳丽的画面对于人物细节、气候变化的表现也能做到细致有加。特别是那些“有水”的关卡中，游戏对“水”的表现无可挑剔，简直就跟真的一模一样（对于水的完美表现是一款游戏在视觉表现力方面最难做到的）。

当然，《神秘海域2》给予人们的惊喜还不仅仅只限于此，无缝拼接完成的主流程更是一气呵成。游戏的很大一部分魅力还要来自于它的脚本和剧情叙述模式，这样刺激而又富有张力的表演会给玩家一种仿若在观看好莱坞大片的感受。这哪里是在玩游戏，简直就是在玩电影嘛。对了，在游戏过程中我要建议广大玩家一定不要急于一味地赶路而失去细细观赏沿途风景的大好机会。

获奖理由

最佳美工奖，顾名思义，即游戏画面精美程度之集大成者——气势磅礴如大河长江，委婉细腻如美人出浴。说实话，这个奖项的评选实在是艰难，优秀作品实则数不胜数，但当提到《神秘海域2》之后，一切异议都变成了的浮云。当你彷如身临其境般行走在尼泊尔内战城市、西藏雪山村落以及最后香格里拉秘境的时候，还有什么能像这般给力呢？



入围名单

光环 致远星

不断在缔造神话的《光环》系列最新作《致远星》用不同的角度为我们描述了那段壮阔的太空史诗，游戏在带给玩家们巨大游戏乐趣的同时还为我们奉上了人类心灵上的一段悸动。除游戏剧情外，《致远星》的另一大亮点当属游戏的整体精美画面了——游戏中用最为绚烂的画面为我们表现出了致远星的悲怆和希望。其对于细节的刻画也毫不含糊，无论是花花草草还是斯巴达战士雷神铠甲的划痕都得到了细腻的呈现，就让这精美的画面带我们重回故事的开端吧。



战神3

《战神3》是人挡杀人、佛挡杀佛的奎爷于次时代高清平台上的首次亮相，没有过多意外，就如同该系列前两作一样，《战神3》仍然是挑战当代主机机能极限的典范。游戏容量将整张蓝光光盘填满的《战神3》中所有的过场动画全为即时演算，而其精细程度也与一般作品的CG动画难分伯仲。从高耸入云的奥林匹斯山到岩浆四溅的地下冥府，从波涛汹涌的爱琴海再到战火熊熊的古希腊城邦，游戏都再次为玩家完美刻画了一场壮丽的希腊神话。



最终幻想13

SQUARE-ENIX一贯以旗下作品唯美的画面表现力和对视觉效果表现力的重视而为玩家们所津津乐道。在制作《最终幻想 13》时，制作小组采用了已经被强化至1.1版的“Crystal Tools（水晶工具组）”，因此在作品中无论是流畅华丽的游戏场景还是雄大的战斗场面都为玩家带来了与以往《最终幻想》系列截然不同的游戏感觉。



GT赛车4

在《GT赛车4》中，游戏以5000个以上的多边形致密重现车辆风貌，甚至连车辆轮胎的细致纹路也清晰可见。我们可以毫不夸张的说，《GT赛车》系列的威名多由四代打下，在128位的PS2时代，《GT赛车4》对于车辆细节、光影效果、气候变化和赛道路况的细致描述使得如今很多次世代作品都自惭形秽，这样的出色表现也为自身在玩家群体中赢得了“比真还真”的称号。



旺达与巨像

在PS2时代，限于当时的技术条件，能做到将如此广阔的游戏场景以无需读盘的方式呈献给玩家实属不易。旺达为救心爱的女孩不得不策马驰骋在空旷的原野上而与上古的巨像展开激战，色调凝重、倍显苍凉的画面给每一个玩家都留下了不可磨灭的印象。游戏中对于每一个巨像的描绘更是极具魄力，悬殊的身体比例差距所造成的压迫感是史无前例的，而本作这种“无杂兵”式打法也开创了游戏类型的先河，说《旺达与巨像》是游戏史上超乎震撼的典范之作绝无大放厥词之意。

另外，小透露一下，编辑部除了小沛之外，其他人也都对本作的高清重制版虎视眈眈

最佳中文游戏奖
CHINESE LANGUAGE GAME





GT赛车4
平台：PS2
类型：赛车竞速
发售日：2004年12月28日
开发商：Polyphony Digital
发行商：SCE

获奖理由

随着经济全球化迅猛发展的今天，越来越多的游戏厂商开始逐渐意识到了中华文化圈内的强大消费潜力，这点在电视游戏市场也不例外。于是我们发现目前有越来越多的游戏都争相推出过首发汉化版或者后续中文版本，其中《GT赛车4》无疑是其中的佼佼者，无论是庞杂的车辆介绍还是序章里德中文语音都让中国玩家眼前一亮，最佳中文游戏《GT赛车4》当之无愧。

在PS2时代，中文游戏乏善可陈，国内玩家也只是能靠汉化组的DIY来解馋，这种情况直到《GT赛车4》官方中文版的发售才得以改观。游戏中收录了古今中外多达650辆的知名车体，而在赛道方面也收录了包括纽约赛道、筑波赛车场、富士 Speedway、纽堡林赛道等共计 50 种以上的真实赛道。在赛车配件方面，从车胎到齿轮比无不以现实产品为依据，也就是说在游戏中你能看到的零件在现实中也绝对是可以买到实物的，而且玩家还可以从中任意挑选组合配搭。游戏中最难能可贵的就是制作方真正做到了绝对意义上的完美汉化，在这样繁杂的系统菜单说明中中文汉化没有任何一点掉链子的情况出现，而且在《GT赛车4 序章》里的中文语音也让人亲切，恰到好处的中文语音即拉近了中国玩家与本作的距离，同时也不会让玩家感到有任何的做作。

包括《GT赛车4 序章》在内，游戏为我们构筑一个规模前所未见的虚拟世界——“跑车浪漫游世界”。在这个世界中，玩家是绝对的核心，而其他包括世界有名的汽车制作厂、中古车商、车辆改装店等都将围绕玩家进驻在这个规模庞大的虚拟世界中。在比赛之余，举办赛车活动的展览馆也为我们准备了多种类型的趣味活动，郊外也有全球各式赛车场供玩家试车。而且从某一角度来讲，《GT 赛车4》是一部属于玩家自己的公路电影，玩者可以驾驶自己的爱车遍游世界各地，无论是圣马克广场、涩谷还是嵯峨野，作为车行天下的必经之地，我们甚至可以在那拍摄下美丽风光来同朋友们分享。就游戏的影响力和标杆作用而论，《GT 赛车4》无人能及，即使前不久刚刚发售的《GT赛车 5》也是大部分借鉴了《GT 赛车4》的优秀要素。

在评选这个奖项时，我们特意将评奖门槛放的比较高，这毕竟是事关咱们中国玩家切身利益的事，自然含糊不得。因此，对于优秀的汉化游戏的要求不能只局限于菜单汉化，还要有恰如其分的中文语音，以及从游戏是否推出官方汉化版来评判其对中国市场的重视程度。鉴于目前国内电视游戏市场环境，我们大陆玩家想直接玩到汉化游戏确实不容易，即使碰到的官方汉化版也是借了人家港澳台同胞的光。有时候阿Q一下，中文版就是中文版，管那么多干啥，有得玩就行啊，咱真是太不容易了。就剩最后一句，得说点关键的——我十分期待能有早日为大陆同胞量身订做的官方汉化版发售。





入围名单

《光环》系列

凭心而论，微软在推出官方汉化版游戏方面也没有含糊过，其旗下的扛鼎级大作《光环》系列也一直有同步发售的官方汉化版推出，其中还有完善的中文语音，不过残念的是台湾同胞特有的偶像剧式腔调用在这等硬派的游戏中着实不给力，原作中的严肃气氛也被这配音折腾的顿时欢乐起来，这恐怕也是《光环》此次没有得奖的一个重要原因吧。



《最终幻想 13》



超人气白金级RPG大作《最终幻想》系列终于在出到第13代时为中国玩家制作了官方汉化版本，这对于很多该系列的铁杆粉丝来说绝对是望眼欲穿。不过令玩家唯一感到遗憾的是中文版本并没有赶上游戏的首发，而是在《最终幻想 13》发售3个月后才同玩家们见面。不过对于国内已经苦苦等待了这么多年的玩家来讲，这短短的3个月又算得了什么呢？

《神鬼寓言》系列

作为微软旗下的另一看家级作品，《神鬼寓言》系列凭借超高自由度的玩法和在游戏剧情中对于人性的深入探讨都给玩家留下了不可磨灭的印象，成为仁王或者暴君、英雄或者恶魔全系于玩家一念之间。游戏历代也都有同步推出官方汉化版本，只不过由于文化背景差异，大部分国内玩家对于美式RPG都不怎么感冒。



《射雕英雄传》

凡是经历过PS时代的老玩家们一定对这款SCE推出的RPG游戏记忆尤深，游戏根据金庸先生的同名作品改编，游戏凭借完美的中文化菜单和TVB式武侠片的中文配音将当年国内玩家一个个感动的稀里哗啦。即使在今天，编辑部众人仍然会在PSP模拟器上一遍遍的重温此作，说本作是小编们通关次数最多的RPG游戏绝对不夸张。



《实况足球 2011》

在如今官方汉化浪潮的推动下，享有“国民级”称号的实况系列终于闲不住了，Konami宣布在《实况足球 2011》发售时会同步推出中英文版本，这下系列的老玩家们总归松了一口气——终于不用咱自己人出苦力汉化了。可当实际拿到游戏后，我们全都傻了眼，这哪是中文版啊，充其量挺多算是菜单中文版，球队名、球员名一概原封不动，Konami的汉化诚意实在是……



最佳游戏人设奖

Best Character Designer



TONY——光明之泪/风/心
平台：PS2/PS2/PSP
类型：动作角色扮演
发售日：2004年11月3日
2007年5月17日
2010年12月16日
发行商：SCE

获奖理由

虽然赤银也有很多其他喜欢的角色设定原画师，不过考虑到大众的眼光（大众：明明是你的眼光），果然这个“最佳”人设要属TONY大神当之无愧非他莫属。虽然大神他负责人设的游戏也是多种多样，不仅限于TV GAME界，但是由于某些和谐的原因，果然代表作还是选择比较和谐的光明系列泪风心好了。什么？理由？好看、大家爱看还需要其他的理由吗？

TONY本名田中贵之，自1998年起正式踏入原画界，为众多和谐的游戏担任人物设定与CG原画，比较有名的初期作品有《御魂~忍~》、《After…》、《幻梦馆》系列和《空色、水色》等等。由于其清新的画风与可爱柔美的女性角色刻画而深受各方面动漫游戏爱好者推崇。2004年开始就任SEGA《光明》系列的御用画师，从而使TONY的名字在TV游戏界进一步广为人知。此外由于他自02年来一直在日本最大同人作品贩卖会Comic Market中推出各种当红动漫作品的同人志，对其人气的聚拢也起到了相当大的作用。虽然近年来由于负责游戏人设等工作，CM中的漫画渐渐向骗钱向画集发展，但是丝毫没有影响到其惊人的销量。由他所负责人设的《光明之泪》、《光明之风》与《光明之心》三部作品，虽然每作在系统上都自成一派，各有特色，但是不能不说其最大的卖点还是TONY的华丽人设以及大牌声优阵容所打造的明星效应。

光明之泪

PS2上的新《光明》系列的第一作，开创了系列首次出现的即时动作战斗与多人合作模式，画面以可爱的3头身角色为主。描绘了以失去记忆的男主角希恩为中心展开的幻想故事。游戏拥有多种结局，根据共同战斗培养个角色的好感度不同会进入属于该角色的结局，为传统意义上的RPG游戏加入了AVG文字冒险游戏的成分。男主角的声优保志总一朗为游戏主题曲献声。（赤银最喜欢的角色还是敌方王子凯涅尔，野太刀大好）

光明之风

光明之泪的正统续作，具有相同的世界观和故事背景，并且前作的主角们有不少客串的情节。游戏描绘了由相当于现在地球的世界“艾露迪”连同学校学生会所在的光风馆一同被传送到异世界的主角雾谷魁斗和他的伙伴们，为解除四处出现的混沌之门的异变而战的故事。继承前作的系统加以改良，并且加入了心剑与魂之结晶等新要素。可以说是系列的完成型。主题曲是当红动漫声优偶像歌手水树奈奈的《Heart-shaped chant》。

光明之心

TONY光明系列的第三作，世界观、剧情以及系统乃至游戏平台都与之前的两作大不相同。唯一（？）保持不变的就是我们TONY大神的人设以及画面风格、豪华声优阵等等，当然还有多角色结局这一点。漂流到温大利亚岛的黑人（？）失忆少年黎库，在同样漂流到温大利亚岛上的三选一少女的救助下在岛上的魔法面包房开始了新的人生。这时又一次出现的神秘漂流少女辉夜打破了众人和平的生活……。与前两作不同故事着眼点是更为小巧的人心交流。



入围名单

金子一马——女神转生系列

不能不说金子一马也是一代神级游戏、角色、机体、仲魔设计师，赤银受到某位认识的朋友影响，某种程度上也算是金子一魔神的伪饭。他最广为人知的作品不用说就是《女神转生》系列了，整个游戏从企划、世界观设定、剧本和系统都是有他老人家参与设计的。或许新玩家对老牌的女神转生系列不是太了解，又或许认为“女神转身”什么的太小众了？那么再让我来举几个例子：小岛秀夫的经典作品《Z.O.E.ANUBIS》中的Boss机体INHERT和其机师罗伊德、《鬼泣3》其中但丁兄弟的魔人形态、《第3次超级机器人大战α》中的真实系男主角机枪魔神以及其后继机DIS黑天使乃至最终Boss机体等等。金子魔神的影响力可见一斑。不过，怎么说呢……算是另类美感？似乎只有喜欢的人才真正爱得死去火来，而没感觉的话则大多敬而远之？姑且纳入提名入围名单好了。

副岛成记——女神异闻录3、4

提到《女神转生》系列的金子一马，就不能不说一下ATLUS新系列《PERSONA3》之后的御用主人设画师——副岛成记。作为离开金子一马的新制作班底，配合目黑将司的音乐，副岛的人设充满了现代感和流行气息。与曾经金子一马的独树一帜不同，副岛的风格更加被年轻一代玩家们所接受。除去女神异闻录两部作品之外，他还为《A.C.E.3 THE FINAL》和尚未发售的《凯瑟琳》担任人设。



藤岛康介——樱花大战系列

说起藤岛康介或许更多的人想到的是动画《逮捕令》和《我的女神》，不过这里我们要提到的是他的游戏作品，《樱花大战》和《传说》系列。由他负责人设的《樱花大战》1、2、3、4、5可以说是SEGA自土星到DC、PS2最富人气的一款恋爱冒险战斗模拟游戏系列，作为创新性地将剧情AVG部分与战斗SLG部分进行完美结合的一款少女恋爱游戏，为当时的Galgame和SLGame开创了一个先河（与之相似的还有ELF的某礼武战奇谭系列，这里姑且不表）。此外，从传说系列最初的作品的《幻想传说》以及后来的《深渊传说》、《仙乐传说》、《薄暮传说》以及刚刚公布的新《“犀利呀”传说》也都由藤岛康介担任人设。

猪股睦实——传说系列

说起了传说系列，我们不得不由提起另一位传说御用画师，猪股睦实。或许有人会误解所以事先说明一下，她是一位女性插画家。除去各种小说、动漫插画，她参与制作的主要作品有传说系列的经典作品，《宿命传说1、2》、《永恒传说》、《圣洁传说》、《心灵传说》以及最新的《圣恩传说》等等。另外刚才提到的“犀利呀”《无限传说》的人设其实也是由她与藤岛康介二人共同负责。这两人几乎可以说是包揽了全部传说系列的人设，可谓是NAMCO的传说双壁。画风清新充满美术感，深受广大传说迷喜爱。



土林誠——鬼泣、超级忍、女忍、战国BASARA系列

CAPCOM的御用角色设计师，BASARA系列的硬派水墨画风给人留下了深刻的印象。

逆转裁判——スエカネクミコ、岩元辰郎、塗和也

拥有强大剧情的巧舟经典法庭战斗作品，其多彩的人物性格刻画几位画师功不可没。



最佳小游戏奖

BEST MINE GAME



史上最快速拯救世界的游戏，那就是勇者30。在限定的短短30秒时间内（当然，你可以花钱贿赂女神倒退时间）操纵勇者完成刷怪升级、搜集道具、购买装备、击倒魔王这一经典RPG游戏流程，勇者30的创意可以说是前无古人后无来者。单就勇者模式中就准备50多个魔王供你来讨伐，加上诙谐搞笑的剧情，丰富的挑战搜集要素，多支线多结局模式，可以说是百玩不厌。而且每关任务完成后可以将成绩上传至网上，与全世界的勇者们竞争比较成绩的优劣，这也为游戏增添了乐趣。除此之外，其他的魔王30、王女30、骑士30模式，虽较主线的勇者30略有简单，但也别有特色，创意搞怪各有一番千秋。更有满足一定条件之后出现的勇者300和勇者3两个小小游戏模式，进一步丰富了游戏的内涵。足以称得上是小游戏中的王者之作。

获奖理由

虽说是评最佳小游戏，不过什么才是小游戏的？这个标准很不明确。赤银的感觉就是轻松、休闲、简单、快捷，可以在电车上玩而不会坐过站的游戏。于是我的答案就出来了……勇者30。30秒内击败魔王拯救世界的游戏，还有比这更符合小游戏标准，而又超乎小游戏水平的游戏存在吗？无论创意、操作感、耐玩度、精美度都无可挑剔的一作。



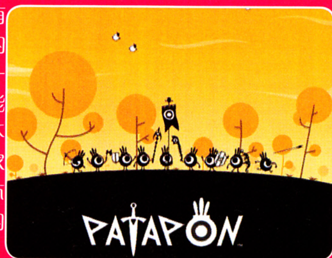




入围名单

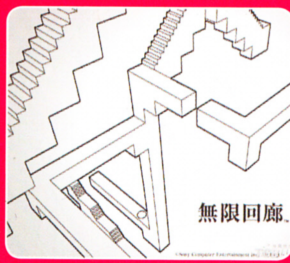
啪嗒砰1、2

又是一款创意之作。说实话赤银有犹豫过在勇者30与patapon之间应该选择哪一个作为最佳。虽然最终选择了经典的勇者RPG，但这不代表啪嗒砰系列的质量就有所逊色。游戏中，玩家将扮演神的角色，为啪嗒砰族的小人们下达神启，通过节奏按键来指挥各个不同种类的士兵们前进、攻击、防御，通过搜集素材、强化武器防具，最终战胜强大的Boss。这样说来本作确实有些迷你猎人的感觉呢。唯一的门槛，可能对于节奏感不是很好的玩家来说想玩好本作不是那么的容易。



无限回廊

另一款上榜益智类解谜游戏。与非常口EXIT不同，本作更多的是运用人类视觉上的错觉来诱导画面中的小人达到指定的目的地。通过改变观察的角度，可以将原本距离很远的两条路连在一起，或是将原本的断开的道路或是空洞用其他物体挡在使其可以通过，或是跳跃、坠落到主观视角正确但原本不可能的位置等等。极其简练甚至可以说是简陋的画面，在新奇的系统烘托下别有一番意境。另外游戏支持自建地图，可以将其上传分享给其他人同乐。另外，本游戏在2010年12月23日推出了PS3版续作《光与影之箱》。



怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村

说了不少动脑筋的游戏，这次来个轻松点的吧。怪物列人系列的衍生作《怪物猎人日记 暖洋洋的猫猫村》，整体来说本游戏就是将怪物猎人的村农场要素与任务采集，以及极其简单的狩猎模式融合在一起的一款fans向休闲游戏。没有玩过怪物猎人的玩家或许在本游戏中的乐趣就要减半了，不过80种猫猫的收集和各种素材狩猎任务对于喜欢怪物猎人、苦等MHP3的玩家们来说可以算得上是一款望梅止渴的代用品了。虽然游戏素质一般，但是不能否认其利用怪物猎人影响力的行销模式和将可爱的艾路猫单独拿出来游戏化的商业头脑其精明之处。



勇者别嚣张1/ or2/3D



与之前的勇者30不同，这次我们的身份是大魔王。在地下挖掘洞窟，建造迷宫并培育各种各样的魔物来抵御来犯的勇者便是本作另类的主题了。究竟如何经营自己的魔窟需要考验玩家的长远战略眼光和策略性，以往一直扮演勇者的你是否也已经厌烦了呢，那么就来试试做一回大魔王来把挡路的勇者纷纷吃掉变成魔兽们的饵食肥料吧。游戏采用和勇者30类似的原始点阵图像和怀旧感十足的简单背景音乐，给人一种别出心裁的游戏体验。

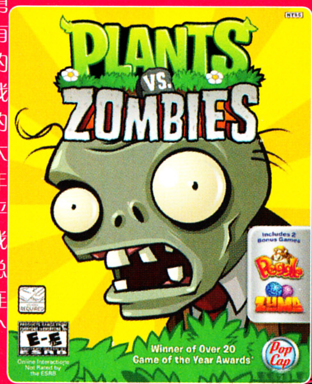
非常口

初代登陆PSP的休闲类解谜游戏，此后于2006年9月7日推出续作，后被移植到XBOX360和NDS以及PC等平台。游戏中我们需要操纵名为Mr.ESC主角，在各种灾难现场对被困的人们进行救助，利用各种地图中的道具和机关，并且活用不同种类救助对象的体能特点互相帮助并一起逃生的一款小游戏。最大的特点恐怕就是其黑白的画面和由剪影构成的人物了吧。比起之前的两款游戏，EXIT系列更多的需要玩家开动脑筋，而在一番思考之后突破难关所带来的乐趣远远胜过入围的其他作品。



植物大战僵尸

其实赤银没有玩过本作，不过由于其他众小编极力推荐姑且算它上榜好了。游戏的主旨是打僵尸（废话），我们控制的是植物们（废话+1），将不同功能战斗力植物放置在适当的位置将不断来袭的僵尸们击退就是我们的任务了（依然废，以下省略）。这样看来本作和《勇者别嚣张》系列有几分相似，不过由于开发团队是欧美游戏制作人因此和日式的勇者魔王果然还是有些差别的，更多的采用了传统即时战略游戏塔防要素的本作在PC上获得大幅人气之后与去年9月登陆XBOX360平台。话说这个游戏真的很好玩吗？总感觉和祖玛、连连看什么的是同一个等级的存在呢。



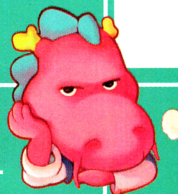


电子游戏软件 GAME SOFTWARE

封面图：《战国无双3 Z》绫御前

2011年 2月上

CONTENTS



健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防上当受骗
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CURRENT 本期焦点 FOCUS

GAME 攻略人行道 GUIDES

REMARKABLE 特别策划 REPORTS

固定栏目

版权信息

主办单位：中国电子学会
第二主办单位：北京思得易咨询中心
主管单位：中国科学技术协会
社　　长：刘汝林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
总　　编：黄昌星

编辑部

主　　编：乔　沛
编　　辑：孙　建
连　毅
杨　旭
王　丰
杨　龙
邢鹏飞
特约撰稿：王俊生
雪　飞
猴　子
暗　凌
小　雨
宣　科
特约画师：华　尧
美术总监：宋　辉
美术编辑：邹　毅
于　洋

联系地址：北京东区安外75号信箱
邮政编码：100011
编辑部电话：010-64472729
编辑部电子邮箱：dr@vgame.cn
电击收藏电子邮箱：dj@vgame.cn
应聘电子邮箱：yp@vgame.cn

广告总代理

北京次世代广告有限公司
广告许可证：京海工商广字第8210号
广告联系人：赵经理
广告联系电话：010-64472919
广告电子邮箱：adv@vgame.cn

发行邮购

电　　话：010-64472177
传　　真：010-64472184
订　　阅：全国各地邮局
国内刊号：CN11-3505/TP
国际刊号：ISSN 1006-5032
邮发代号：82-648

法律顾问：刘岩
北京康达律师事务所
官方主页：www.vgame.cn
官方论坛：www.magiczone.cn
官方博客：http://blog.sina.com.cn/drgame

本刊声明



某国外网站宣称，索尼将于1月27日公开新一代PSP2的消息。该网站还列举了一系列之前被别人认为是谣言但后来都成为现实的报道，以证明自己的报道是真实可靠的。反正离27日也不远了，大家拭目以待吧。

EVENT 日本专讯

Xbox360、Kinect全球销售分别突破5000万台、800万台

本刊讯　微软执行长官史蒂夫·鲍尔默（Steve Ballmer）于2010年消费电子展主题演讲中，正式宣布Xbox360全球累计销售台数已突破5000万台，Xbox LIVE付费会员超过3000万人，而11月推出的Kinect也卖出超过800万台。另外，史蒂夫·鲍尔默还在演讲中正式发表将推出Xbox LIVE新社交服务“Avatar Kinect”。

Xbox360视频体感周边Kinect于2010年11月4日推出后，市场反应超乎预期热烈，短短60天就卖出超过800万台，比微软原本预计的500万台整整多出300万台。微软表示今后会以800万用户的市场为基础目标，以继续研发出不用控制器的游戏为新趋势，持续的创造新的市场。另外微软执行长官史蒂夫·鲍尔默也表示走势看涨的Kinect也可能推出支持PC版本，将根据今后市场走向等待适当时机发表。具有革命性的视频体感周边Kinect，在游戏以外的运用价值也受到高度的评价，也有许多开发者表示在机器人工学以及医疗上都可以运用Kinect。但是PC屏幕和用户的距离比起家用电视相对较近，要在游戏上使用的话恐怕只能辨识到玩家的脸部以及上半身。要克服Kinect和使用者的距离可说是一项难题。

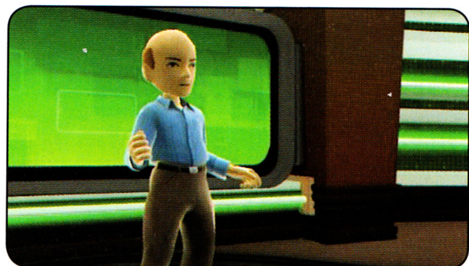
话虽如此，可以在一般使用者的家中简单轻松的使用动作撷取技术，可以说是划世代的产品也不为过。可以将动作撷取的周边连接PC，并进一步撷取动作数据和开发相关软件，不禁令人对于未来有无穷的想象。

Avatar Kinect是针对Xbox360所规划的Xbox LIVE新社交服务，结合原有的Avatar虚拟人偶与Kinect体感操作，让玩家可以运用Kinect来操作虚拟人偶的一举一动，通过Xbox LIVE联机与在线好友进行聊天互动。

Avatar Kinect进一步强化Kinect的辨识能力，除了基本的手势动作外，还可以辨识细微的脸部动作，像是表情变化、嘴巴开合或眉毛挑动，并将其反应在虚拟人偶上。玩家可以在超过15种情境场景中举办生动鲜活的虚拟人偶脱口秀，还可以录成影片上网分享。

Avatar Kinect预定2011年春季推出，届时玩家们就可以亲身体验到这一新颖的网络互动模式了。





HARD 美国专讯

应对女性消费族群日益扩大 索尼推出粉红PSP同捆组合

本刊讯　日本索尼计算机娱乐（SCEJ）宣布，将于2月在日本限量推出针对女性消费族群的“花漾粉红（Blossom Pink）”配色PSP主机与收纳包同捆组合“PSP超值包for Girls”

“PSP超值包for Girls”以最受女性消费族群喜爱的粉红配色为主题，收录了同色系的PSP主机、原创设计收纳包、耳塞式耳机与擦拭布，以及2GB MS PRO Duo记忆卡，预定2月17日限量推出，价格19800日元

SCEJ曾于2010年3月与时尚品牌JILLSTUART合作推出“PSP×JILLSTUART”限量特别包装，当时就是以花漾粉红配色PSP搭配JILLSTUART原创设计的周边。由于推出后市场反应热烈，因此SCEJ后续不但将花漾粉红纳入标准配色，并再度推出这一全新组合。



HARD 美国专讯

美国发布新款Xbox360/PC两用手柄 Razer Onza带你体验高端操控感觉



本刊讯　美国游戏周边制造商Razer宣布，将于1月推出Xbox360/PC两用有线控制器“Razer Onza竞技版”与“Razer Onza标准版”，价格分别为49.99美元与39.99美元。

Razer Onza系列有线控制器是Razer进军游乐器周边市场的第1批产品，最早是在2010年1月发表，经过1年时间后终于确定推出时间，规格部分与最初略有修改，并由原本的单一款式变更为高级与低端两种款式。

高级款式的“Razer Onza竞技版”配备触感更佳更清脆的Hyperesponse按钮，手感更精确灵敏的箭头键，能通过环绕环微调倾斜松紧度的模拟摇杆，以及可自由设定对应任一按钮输入的2组可程序化多功能按钮，表层采用橡胶质感涂层，连接线采用编织包覆。

低端款式的“Razer Onza 标准版”配备无倾斜松紧度微调功能的标准模拟摇杆，表层采用粗面质感，连接线采用塑料包覆，其余功能与“Razer Onza竞技版”大致相同。

这两种款式都支持震动回馈功能，配备耳机麦克风端口与4.5公尺超长连接线。这两款产品已于1月17日起开放预购。

HARD 美国专讯

《FF纷争012》同捆主机公布 天野喜孝亲自绘制主机图案

本刊讯　由SQUARE ENIX制作，集结历代经典FF角色的PSP动作对战游戏《最终幻想 纷争012》近来消息频传，继先前公开将推出繁体中文版之后，官方又公开了同捆版主机“Chaos＆Cosmos Limited”的样式图片。

日本索尼计算机娱乐（SCEJ）于1月6日正式在官方网站公开将推出《最终幻想 纷争012》的游戏同捆主机“Chaos＆Cosmos Limited”，售价22890日元，并将会和游戏于3月3日同步限量发售。《最终幻想 纷争012》同捆主机颜色以珍珠白为底色，正面以天野喜孝所绘制的秩序（コスモス）和混沌（カオス）的插画为主题构成，背面和侧面的边框为墨黑色，另外也内置了原创的主题。

同捆主机“Chaos＆Cosmos Limited”包装内容包括：PSP一台、《最终幻想 纷争012》游戏一套、AC充电器以及1200mAh电池一颗。PSP版《最终幻想 纷争012》预定2011年3月3日发售。售价6090日元、下载版4980日元。





EVENT 日本专讯

岩田聪将担任GDC主题演讲 探讨电玩游戏的过去与未来

本刊讯　预定2月28日至3月4日在美国旧金山莫斯康会议中心举办的“2011年游戏开发者大会（Game Developers Conference 2011，GDC 2011）”，现正式发表将由任天堂社长岩田聪担任主题演讲，演讲时间定于3月2日上午9:00（美国时间，中国时间为3月3日凌晨1:00）进行。

本次岩田聪的主题演讲将配合迈入第25届的GDC，以“电玩游戏迈入25岁：历史观点与未来远景（Video Games Turn 25: A Historical Perspective and Vision for the Future）”为主题，从过去25年间引领现代电玩游戏时代的任天堂角度，来回顾历史与展望未来。

岩田聪于2005年GDC主题演讲中发表代号“革命（Revolution）”的新主机（也就是后来的Wii）。2009年GDC主题演讲则是发表《赛尔达传说 大地汽笛》与Wii 4.0版系统更新。由于今年GDC主题演讲的时间刚好紧接在日本N3DS推出（2月26日）之后，因此演讲中很可能会发表与N3DS有关的新消息，甚至将会透露有关下一代家用主机的开发理念等等。有兴趣的玩家不妨留意一下岩田聪的这次演讲内容，我们也会在当期杂志为您做详细的报道，敬请关注。



HOT TOP GAME NEWS TOP 新闻直击

●预定4月推出的PSP音乐动作游戏《战鼓啪打碰3》，近日于官方网站与PlayStation Store放出了试玩版供玩家下载。本作大幅增加了新职业、神秘的敌人，并强化角色扮演要素。本作2011年4月28日发售。售价4980日元，下载版3800日元。



●日本索尼计算机娱乐（SCEJ）发表，将于2月24日在日本推出丛林绿（Jungle Green）配色款式DS 3无线手柄（CECH-ZC2J JG），价格5500日元。这款丛林绿配色手柄与先前SCEA曾发表过的款式相同，包含本次发表的丛林绿在内，目前DS3手柄在日本已发表推出7种配色款式。



●美国微软于2010年消费性电子展上，首次展示了美式风格角色扮演游戏《神鬼寓言3》PC版本。Lionhead Studios去年五月宣布将推出《神鬼寓言 3》PC版本，直至去年11月当国外媒体询问时，该公司才正式回应说，游戏仍在研发中，希望能很快推出。目前，PC版《神鬼寓言3》尚未正式公布上市时间。

●《战国无双3 Z》将于2月10日同步推出“战国无双 3 Z 珍藏盒”，收录包括秘传攻略、设定画集、原声配乐CD与原创万年历等丰富周边，价格10290日元。其官方网站也于日前大幅更新，放出新信息与新影片供玩家参考。PS3《战国无双3 Z》预定2月10日推出，价格7140日元。Wii《战国无双3 猛将传》预定2月10日推出，价格3990日元。



●ATLUS制作的PSP版《女神异闻录2 罪》宣布将延期发售，发售日由原先的3月3日更改至4月14日。本作原为1999年在PS上登场的ATLUS招牌RPG，如今在PSP平台上加上界面和系统的调整重制，相隔11年再度复苏。普通版售价6279日元、下载版4980日元。



●2010年9月推出的NDS角色扮演游戏《口袋妖怪 黑/白》累计销售套数已突破500万套，成为NDS游戏史上最快突破500万套的新纪录。《口袋妖怪 黑/白》推出前就创下NDS游戏史上最高预约套数188万套，2010年9月18日推出后再度创下NDS游戏史上最高首周销售套数255万套。《口袋妖怪 黑/白》目前也是2010年度日本游戏销售榜的冠军。

●台湾索尼计算机娱乐（SCET）宣布，为了迎接农历新年的到来，将自1月18日起陆续限量推出搭配PS3游戏《小小大星球 2》与《挥一挥！捉猴啦》的周边与主机同捆包。《小小大星球2》中英文合版预定1 月18日推出，同捆附赠的特典为粗布娃娃摇头公仔。《挥一挥！捉猴啦》中英文合版预定1月31日推出，附赠特典为游戏拼图。



●KONAMI发表将推出《魂斗罗》系列新作《铁血兵团 逆袭》。本作由开发《苍翼默示录》的Arc System Works所制作，KONAMI发行，将会在Xbox LIVE以及PlayStation Network以下载游戏的方式推出。Xbox360版定于2011年2月16日将发售。PS3版的发售时间则尚未公开。



●SQUARE ENIX于1月12日在官方Twitter上透露，目前正在制作Wii虚拟平台版的《最终幻想5》。先前《最终幻想5》曾在PS上推出追加CG动画影片的移植版，在GBA上推出追加新要素的强化版，不过都已事隔多年。如今则是确定将推出Wii虚拟平台版，让老玩家可以重温昔日的美好回忆，新玩家也可以见识这款将转职系统发挥到极致的经典作品。

●继《丧尸围城》、《街头霸王》系列移植至iOS系统后，Capcom旗下招牌游戏《恶魔猎人》也将出现在iPhone/iPod Touch平台上面了。根据国外游戏网站放出的游戏试玩影片，玩家将可在手机版本的《恶魔猎人4：Refrain》中使用四代的主角尼禄进行游戏。值得注意的是，官方还将在游戏上市后放出更新，让玩家在游戏中可以使用但丁进行游戏。详细信息仍有待官方后续消息的发布。



HARD 美国专讯

《MHP 3rd》将推出双色同捆组合 新手猎人包让你实现狩猎梦想

本刊讯　日本索尼计算机娱乐（SCEJ）于1月6日在官方网站公开将推出与《怪物猎人 携带版 3rd》合作的同捆主机套装“新手猎人包”将于2月10日推出，售价19800日元（约合人民币1574元）。

本次将推出两种主题的新手猎人包，分别为：以黑轰龙为主题的红黑主机套组，以及以神王牙为主题的蓝白主机组合。要注意的是，新手猎人包和先前推出的“怪物猎人 携带版 3rd 猎人样式”的设计并不同，并没有内置大容量电池以及特殊形状模拟摇杆等为了游玩《怪物猎人》而量身订作的各种设计。

不过新手猎人包定价为19800日元，跟单纯购买PSP主机加上《怪物猎人 携带版 3rd》游戏比起来，还是实惠许多。对于想要入手《怪物猎人》，手头上又没有PSP的玩家来说是不错的选购方案。





任天堂3DS游戏体验会

2011年1月8日~10日，任天堂游戏会社在位于千叶县的幕张国际会展中心举办了3DS发售前的最大热身活动——“3DS游戏体验会”，包括任天堂社长岩田聪在内多名业界高层及游戏制作人参加了本次盛会，会上展出、并开放了多款3DS游戏供玩家体验。

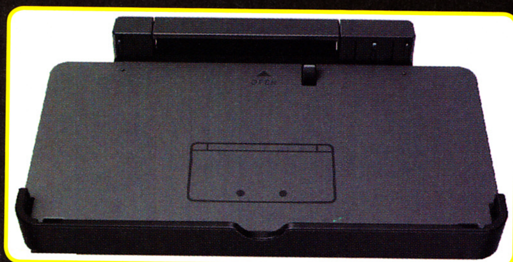
1 主机及周边曝光



体验会现场展示了预定于2月26日发售的两种不同颜色的3DS主机以及相关周边：包装盒、触摸笔、使用内置摄像头拍摄制作并在机内显示的6张卡片、3DS专用台式充电座、SD存储卡、充电器。最后公布了一些相关数据：通信范围为30米以内，充电时间需花费3小时30分钟，使用3DS卡带时的持续游戏时间为3~5小时，使用DS卡带时的持续时间为5~8小时。







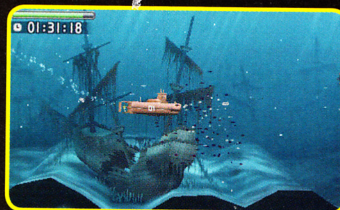


2 游戏展示

《钢铁机师》（STG）——任天堂

宫本茂亲自制作，潜艇主题的海战射击游戏，在本次体验会上展示了“潜水艇模式”和“潜望镜模式”这两种不同的游戏模式。“潜水艇模式”强调用改变船身角度和速度来调整攻击的微操感，而“潜望镜模式”则是体现座舱驾驶的真实感，两种模式都使用鱼雷攻击海面舰船。因为潜水艇题材的海战游戏十分少见，官方称这是专门应3000万日本潜水艇粉丝的要求而精心制作的。











虽然是以潜艇为主角的海战游戏，但是游戏中出现的其他舰艇也非常多，虽然不能操纵，但是把它们当作攻击对象或者远远的看着欣赏，感觉也非常不错。

《赛尔达传说-时之笛3D》（ARPG）——任天堂

改编自N64时代的名作《时之笛》，同时也是赛尔达系列第一款登陆3DS平台的游戏。从控制林克时的感觉可以看出本作3D的高完成度以及动作的清爽；另一个了不起的地方就是内置的全方位罗盘式摄像头，随着主机的移动，游戏中的场景及角色也会随之变化，给人一种从未体会到的临场感。对于怀念前代作品的玩家来说，本作实在不容错过！











以冒险为主要卖点的赛尔达系列游戏，相信移植到3DS平台后，制作方将可以为原本丰富的冒险舞台提供更加广阔的空间，令游戏更充实。

《飞行俱乐部》（SPG）——任天堂



这是任天堂开发的一款体验飞行快感的运动类游戏，可供体验的飞行工具有：肩背式飞行器、滑翔机、单翼飞机三种，场景中既有高楼等建筑物，也有茂密的树林，景色迷人。操作飞机和滑翔机时需要考虑着陆点和飞行速度，设置了很多让人惊喜的细节要素，是款不错的娱乐游戏。







《死或生-次元》（FTG）——KOEI



本次体验会上记者尝试了CHRONICLE模式（剧情）和ARCADE模式（对战）。剧情模式中，霞与绫音相互对峙，然后交战，胜利后，霞乘坐直升机顺利脱出，当然这一切都是3D立体化的。进入对战模式，画面下方首先显示出7中技能的指令输入方式，其中投掷技的困难程度给记者留下了深刻的记忆，攻击分为上中下三个段位，比较难的投掷技也可以通过触屏来触发。



《死或生-次元》制作人早矢仕洋介访谈



——作为格斗游戏，那么对战当然是最重要的，关于格斗有什么特别之处吗？

早矢仕　既可以通过网络和远方的玩家对战，也可以面对面和伙伴联机对战。因为游戏中设置了很多不同模式，所以，即使对方在格斗方面很在行，也不一定总能取胜。

——在剧情模式中追加“编年史”要素，在对战模式中追加了“街机”模式之外，登场角色是不是增加到了20人呢？

早矢仕　通过试玩和影像资料大家已经了解了很多，我只能说通过本作基本可以体验到《死或生》的全部历史。

——技能表格出现在下屏幕是不是也是本作的一个特点？

早矢仕　一度不玩格斗游戏的玩家是不是就没有机会接近格斗游戏的顶峰？我们的《死或生》有着丰富的格斗技能，如果不能记住所有的技能就不能真正体会到攻防的快乐，所以在下屏幕显示所有技能是非常必要的。

——《死或生》系列一向强调角色的个性和魅力，剧情模式中追加的编年史要素，以及战斗前的角色摆酷的样子是不是都是在衬托这点呢？

早矢仕　因为我们认为应该努力增加角色的存在感，除了3DS的立体裸视之外，还有很多方法体现了角色的魅力，相信通过试玩，大家都能体会到。

《新光神话：帕鲁迪那之镜》（STG）——任天堂

本作是25年前的1986年在FC主机平台发售的《光神话：帕鲁迪那之镜》的改编作，继承了原作的世界观，天使为了拯救人类与黑暗女王美杜莎战斗的动作射击游戏。在受到敌人攻击时可以发动回避技能，射击方面既可以连射也可以蓄力发射强力一击，另外还有多种组合攻击。游戏的剧情分为若干章节，既有空战也有地上战，场景十分丰富，角色都有声优配音，视听都给玩家不小的冲击。









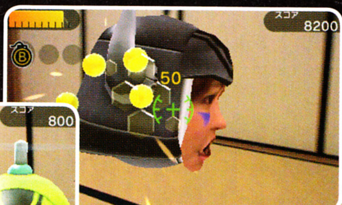


3D效果下的美杜莎，显得格外吓人，尤其是那一头乱舞的怪头法。

《颜面射击》（STG）——任天堂

游戏开始以后先使用内置摄像头拍摄自己或别人的头像，记者（女）使用的自己的头像，结果被自动识别为"暴力女"，这时头像附近会出现小球体一样的敌人，目的就是射击它们。小杂兵被击败以后还会出现BOSS级敌人，对方会有很明显的破绽，瞄准射击即可，胜利后，自己的头像会做出非常高兴的样子。









《任天狗+猫》（SLG）——任天堂

体验会现场展示了3种不同配对的猫狗组合，现场主机中的3D画面非常漂亮，尤其是狗狗感觉毛茸茸的，很萌！可以使用触笔与狗狗进行互动，甚至可以和狗狗玩皮球游戏，近距离可以看到狗狗吐舌头的样子以及肉球一样的猫猫，绝对的治愈系游戏。





因为杂志平面效果的原因，照片中很难体会到试玩时的3D带给人的冲击。





《战国无双-编年史》制作人鲤沼久史访谈



——《战国无双》在3DS平台进行开发的契机是什么呢？

鲤沼　《战国无双》已经很久没在掌机平台上进行开发了，任天堂方面提出"不来一发吗？"这样的话，于是我们就开始了开发制作。当然，3DS立体视觉、擦身通信等方面都是我们很想尝试和学习的。

——通信方面有什么特别之处吗？

鲤沼　可以下载剧本，通过战斗胜利和擦身通信可以获得道具。

——我觉得本作的一个特点就是可以切换武将，然后对敌阵进行突袭，这部分要素也保留了吗？

鲤沼　你说的只是战略战术的一小部分，本作一直可以双人游戏，那么本作将可以4人切换进行游戏，让战略战术进一步扩充，可以说这也是本作的一个最大卖点。

——通过3D裸视等先进技术，您觉得会不会因此更衬托出角色的魅力呢？

鲤沼　有人喜欢《战国无双》中一骑当千的动作感，有人喜欢里面的人物角色，虽然是掌机，但是数据资料却很丰富，3D裸视将展现前所未有的魅力画面给大家。

——那么有声优配音的武将数量方便透露一下吗？

鲤沼　有40名左右，和家用机的数量一样吧。

《山脊赛车3D》（RAC）——NBGI

背景与远近感都忠实再现了原作，让玩家体验到如同真实赛道一样的临场感，新加入了可以在短时间提升速度的“液氮系统”，R为开启单氮，L为双氮，LR同时按是三氮；速度感提升的同时，音效也相当真实，而且画面的华丽程度绝不输给PSP。









《超级街霸4》（FTG）——CAPCOM

CAPCOM在展示重头游戏《街霸4》时，由卡社的制作人小野义德担任现场解说，详细介绍了3DS版《街霸4》的精彩之处。新版本搭载了包括“原动力视点”（发动必杀技时会自动转换为角色斜后方，更加震撼）在内的很多新要素；每位角色都有三种不一样的装扮，其中的两种装扮是在游戏一开始就可以得到的；通信方面分为进行网络连线对战、物理通信对战（30米范围内）、擦身通信和频道LIVE功能的使用，最后一种的频道LIVE功能可以最多容纳6人，结束战斗的玩家可以使用观看模式欣赏其他玩家游戏。为了让更多的玩家体会到格斗游戏的有趣之处，即使2位玩家之一没有游戏，也可以通过下载机能进行对战。









《生化危机启示录》制作人川田将央访谈

——3D版的《生化危机》中最注重的是哪个环节呢?

川田　因为《生化》是长时间进行的游戏，所以必须要保证游戏画面给眼部的负担不能太重，但这次游戏的平台又是3DS，所以我们反复测试了3D的效果，没有做的太深，期间也进行过多次实验，进行了调整。



——3D效果对恐怖游戏来说是不是一次质的飞跃呢?

川田　3D裸视的效果是飞跃性的，更容易把握空间距离，也更好体现敌人突然出现以及受到突然袭击时的恐怖感。

——那么操作方法上有什么不同呢?

川田　因为是3DS平台，按键比家用机要少，所以就必须活用触摸屏，包括视觉转移等功能都是通过触摸屏来实现的。

——关于故事方面，除了已经披露的船内，是不是还有其他场景呢?

川田　涉及到剧本的部分不便明说，不过《生化》是一部冒险类型的游戏，很重视场景的变换，另外，角色方面也不仅是公布的两位，还有很多其他角色登场。

——最后能否介绍一下开发进度?

川田　因为剧本方面下了很大的功夫，所以比预想的要晚一些，目前剧本方面已经全部完成，总体开发已经实现了20%左右，基础研究上还需要一些时间。



新角色老武将新规参战！





《三国无双》系列最新作蓄势待发等待玩家的检阅
继承系列众多优良口碑系统发誓重振游戏金字招牌

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：真 三国无双6			2011年3月10日
	动作	KOEI	7560日元	日版
	蓝光	1~2人	分辨率未定	审查预定

KOEI预定在今年3月10日推出的《真 三国无双6》是以纵横战场一骑当千为主题的系列最新作，本作以「电影式一骑当千」为概念，继承系列作特色的爽快感，改正了前作当中种种不尽人意的地方，运用最新技术强化演出效果，导入更具临场感的无接缝游戏系统，支持3D立体显示。

光荣及时吸取玩家意见摒弃前作诸多不足

本作中人物的武器几乎全部回归到了4代时候的经典设定，比如太史慈的双鞭、孙尚香的乾坤圈等等，看来KOEI也知道前作的变化有多么失败了啊！从目前放出的人物信息当中还没有发现像355一样的“雷属性”武器，希望光荣这次不要再犯傻找抽了。



前几作中太史慈就一直给人一种忠肝义胆的感觉，因为和孙策英雄相惜所以归降于吴国，本作中太史慈的造型在憨厚忠义的基础上多了几分霸气，得意武器方面还是大家熟悉的双鞭，副武器现在看来貌似是弓箭。

↑这张游戏截图中太史慈的脸好年轻啊，曾经那霸气的胡须又回来了！

火红色的吴国这次公布了两名旧角色的全新形象，太史慈头盔上长长的装饰物怎么看都像是马尾巴，孙尚香则变成了类似之前甄姬的装扮，不过脸上还是透着些许稚嫩的神情。



孙坚的女儿，刘备的妻子，被人称作“弓腰姬”的孙尚香在本作中变化也很明显，更加的成熟妩媚了。武器回归到了之前的大呼啦圈，不过355中的弓箭也相当好用哦~





↑→这次棍子的攻击范围果然很大，一骑当千的爽快感就应该是这样子，在355S里面那弩实在是不给力啊。



黄月英

声：笠原留美

月英是诸葛亮的妻子，同时也是一位战场女杰。不只武艺娴熟，还博通天文、地理与兵法等各种领域的学问，在背后默默支持着诸葛亮的兴汉大业。虽然是个温柔贤淑的女子，但仍义无反顾地投身沙场奋勇作战。

蜀

绿色的蜀国这次只公布了黄月英一名角色，她的变化不是太大，头上的发髻装饰显露出了月英智谋的一面，而且这次月英的武器变成了一根长棍。

武将成长&强化系统







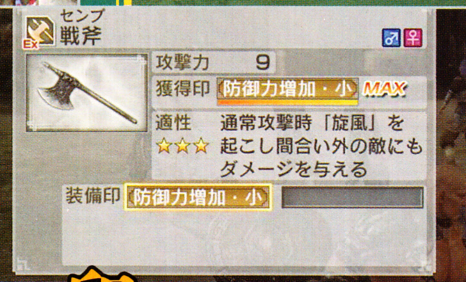
↑看到这几张图片大家是不是也像宇多田一样泪流满面呢？顿时回想起353反复刷取人物能力最大值的经历……



当玩家击破敌将时会获得「武功」点数，使用这些点数可以让武将学会各式各样的「特技」，包括增加连续攻击次数、增加无双槽最大值长度、学会新的无双乱舞招式等等。

本作取消了武将绑定武器的设定，玩家可以从持有武器中自由选择2种装备，取得武器方法包括在时间限制内击破敌将，或在武器铺中制作。





道具&武器&特技&印

↑本作武器上有「印」，持续使用该武器打倒敌人累积「印计量表」，集满就可以学会印的能力。

无双画卷













↑贾诩武器是类似战国无双中服部半藏的锁链，不知道招式是否也和服部半藏相似。



贾诩 文和 声:石川英郎

贾诩是本作新增角色之一，原本辅佐张绣并献计大破曹操，后来衡量情势劝张绣不计前嫌投降曹操安身保命。过人的谋略深受曹操赞赏，因而被曹操录用成为魏国的军师。



蓝紫色的魏国本次公布了三名角色，其中包括这次情报中唯一的全新角色贾诩，怎么看他都很像波斯王子的某造型啊……另外典韦和张辽变化甚小，不过总感觉张辽变得娘了很多，你可是猛将中的猛将啊！





↑张辽标志性胡子，看着总感觉很搞笑，不过他可是魏国数一数二的猛将。

张辽 文远 声:田中大文



张辽最初是以吕布部将的身分转战各地，在布败亡后成为曹操的部下，总是以冷静沉着态度与确实的判断来掌握战场局势。为人重守礼，即便面对敌人也不失礼节。

典韦 声:中井和哉

典韦因为具备过人的怪力与魁武的体格，而被曹操誉为古代豪杰恶来。虽然言行举止非常粗暴，不过是个比常人更笃守忠义的人物，只可惜领便当有些太早了，连个字号都没有。



↑终于不是大铁球了，还是这斧子看着帅气啊，恶来典韦见参，想保小命的速速退下！





↑袁本初的武器貌似换成了一把西洋剑，果然华丽的贵族就要使用这种比较装X的武器才行啊……

他

金色的其他势力公布了两个造型变化比较大的角色，袁绍脑袋上高高的贵族帝王头饰外加那一缕垂在脑门的头发，怎么看怎么欠扁；张角则干脆变成了一个鲁智深的造型，敢问您老之前那浓密的毛发弄哪里去了？

袁绍 本初

声:龙谷修武

袁绍是出身四世三公名门望族的贵胄子弟，在反董卓联军中担任过盟主。董卓败亡后他为了争夺中原霸权，而与少小相识的知己老友曹操对阵沙场，自信心过剩是他最大的弱点。







↑虽然袁绍因为自大输给了曹操，但也算是一名强力角色，这次的西洋剑不知道和之前的战斗风格有什么区别，看样子还是很拉风的。

张角 孟凌

声:川津泰彦

张角在三国初期趁着世局混乱广集百姓的支持，组成黄巾党与汉王朝对抗，并自称「天公将军」，掀起了开启东汉末年群雄割据局面的「黄巾之乱」。



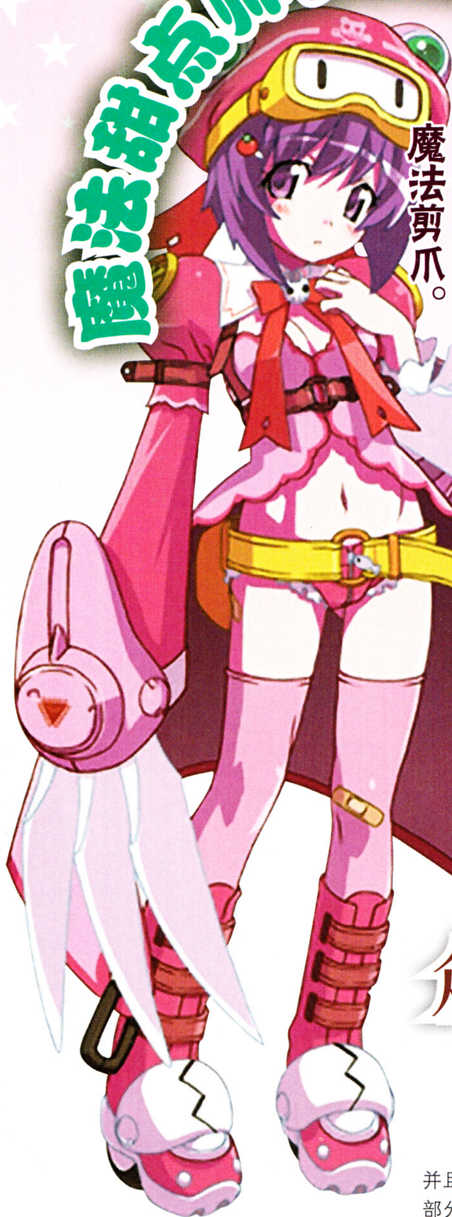
←张角的武器由之前造型诡异风格的手杖变为了锡杖，希望在动作套路上有所进步。



クイーンズゲイト Spiral Chaos

魔法甜点师玛隆玛卡隆 声:中原麻衣

本作原创角色。最大的愿望是做好多好吃的点心，成为人气蛋糕店的店长。因胸部太大而抱有自卑情结（？）。使用武器是魔法剪爪。



PS Portable PSP	本刊译名：女王之门 混沌螺旋			2011年7月28日
	战略模拟	NBGI	6279日元	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

作为《女王之刃 混沌螺旋》的续作，本作是以视觉对战书《女王之门》为主题的作品。《女王之门》系列以与各个动漫游戏的穿越合作为卖点，从而能够实现不同作品中的角色的互动战斗。从《饿狼传说》、《拳皇》中的不知火舞到《罪恶装备》里的DIZZY，以及各种原创角色都将在本作中登场。



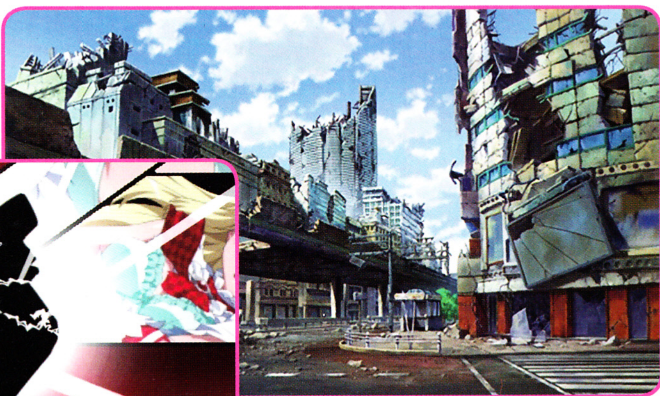
可爱敌人可爱地粉碎



魔法少女剪爪攻击

众动漫游戏经典女性角色大集结 展现充满魅力的穿越与破衣

前作中经典的“装甲破坏系统”依然健在，并且追加了新的“命运惩罚系统”。当角色身体部分耐久值降低后会出现香艳的装备破坏动画，此后角色资料中的人物图片也会相应变化。



→游戏中与机战系列同样，角色使用各种必杀技招式的时候会出现插入RY动画。







→破衣后同样会出现动画，而且根据部位破坏程度不同会有差异。当全部铠甲破坏时更会……



《QUEEN'S GATE》视觉对战书系列

所谓视觉对战书，是由HobbyJAPAN公司发售的女性插画集。完全采用女王之刃的系统将各个游戏动漫作品的女性角色各种攻击防御等动作做成画集，以实现超越作品次元的梦幻对战。


觉醒之战姬 柳生十兵卫
画师：泉まひる
出自作品：《百货缭乱 武士娘》


圣弓之射手 真镜名弥娜
画师:しのづかあつと
出自作品:『侍魂 零』、『侍魂 天下一剑客传』


密林守护者 恰姆恰姆
画师：BLADE
出自作品：《真侍魂 霸王丸地狱变》、《侍魂 天下一剑客传》


红忍 不知火舞
画师:泉まひる
出自作品:『饿狼传说』、『拳皇』系列


命运之子 DIZZY
画师：井上巧
出自作品：《罪恶装备》系列



魔法少女 虹原茵可
画师:POP
出自作品:『萌单（萌之英语单词）』


格斗大小姐 莉莉
画师:森田和明
出自作品:『铁拳』系列


开门者 阿丽丝
画师:ZIO
出自作品:『女王之门』原创


一年D组委员长 服部绚子
画师:ズンダレぽん
出自作品:『最后（排的）大魔王』


赤铜人偶师 卡恰
画师：HOODS ENTERTAINMENT
出自作品：《圣痕的炼金士》



报恩者 伊吕波
画师:唯々月たすく
出自作品:『侍魂 天下一剑客传』



09年剧场版《超时空要塞F~虚空歌姬》中的角色——早乙女有人，可惜在本作中似乎只在CG中露面，座机VF-25F。

散落银河的种子 救世弥赛亚



让更多人理解你 白色的死神

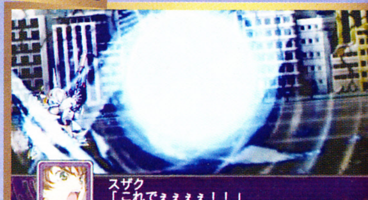
人气大作《反逆的鲁路修》也加盟《破界篇》。枢木朱雀驾驶兰斯洛特，白死神再次释放咆哮。





宇宙少年们参上 地球防卫队

曾经在日本动画人物排名中位列第55顺位的“热血男子汉”赤木骏介，出场时依然是招牌式的咆哮怒吼。







PS Portable PSP	本刊译名：第2次超级机器人大战Z破界篇		2011年4月11日
策略模拟	NBGI	7329日元	日版
UMD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

首次在PSP平台推出的原创机战作品，12部动画作品中的机体及角色在本作中初登场。作为在掌机平台推出的《机战Z》的续作，《破界篇》的游戏画面绝对不输给原作，而这部《破界篇》也只是续作的第一弹，游戏制作方聘请了大量动画原作的声优演员，演员们希望借助游戏让玩家对动画原作也产生兴趣。



铁甲万能侠再临 究极机器人

在历代机战作品中都曾闪亮登场的甲儿与“魔神凯撒”，也没有错过《破界篇》这个亮相的绝好机会，不过是否有石丸博也的加盟却不得而知。

本作加盟作品一览

无敌超人赞波特3
无敌钢人泰坦3
无敌机器人托莱达G7
宇宙大帝GOD SIGMA
宇宙战士巴鲁迪欧斯
六神合体GOD MARS
战斗机器 XABUNGLE
★装甲骑兵 波特姆斯
★装甲骑兵 波特姆斯 最后的红肩军
★装甲骑兵 波特姆斯 红肩军档案 野心之源
★装甲骑兵 波特姆斯 佩尔森文件
超时空世纪ORGUSS
机动战士Z高达
机动战士高达 逆袭的夏亚
新机动战记高达W
机动新世纪高达X
倒A高达
机动战士高达SEED DESTINY
★机动战士高达OO第一季
超兽机神断空我
兽装机攻断空我NOVA
真盖塔机器人　世界最后之日
★真魔神凯撒 冲击！ Z篇
★地球防卫企业DAI GUARD
THE BIG O
完蛋人KING盖那
超重神GRAVION ZWEI
创圣的大天使
★GODE GEASS 反逆的鲁路修
★天元突破
★剧场版 天元突破 红莲篇
超时空要塞F
★剧场版 超时空要塞F 虚空歌姬
★交响诗篇 满是彩虹的口袋
注：带★号的是新加入作品。《剧场版 超时空要塞F 虚空歌姬》和《机动战士高达 逆袭的夏亚》只有机体登场。





声优演出超震撼 压力感大增

不少参加本作配音的声优都表示，感受到的压力甚至超出动画配音时。



“你以为我是谁啊” 狂野的霸者



初登场作品《天元突破》系列，卡米娜及声优小西克幸的联手演出，相信绝不会让玩家失望。

出生于库尔吉斯共和国、隶属“天上人”的刹那，他的名言流传于世间：“驱逐目标”、“我就是GUNDAM”、“谢谢！这是最高的荣誉”。



游戏中绝大部分的声优配音都忠实于剧场版原作，作为新入作品之一的《交响诗篇满是彩虹的口袋》中，兰顿这一角色的声优依旧是三瓶由布子。



在前作中登场、具有相当人气的角色馆华库拉拉，携手《兽装机攻断空我》中的众机师再次亮相。



DRAGON BALL 改 アルティメット武闘伝

NINTENDO DS NDS	本刊译名：龙珠改 究极武斗传		2011年2月3日	
	动作格斗	NBGI	5040日元	日版
	卡带	1~2人	记忆卡容量未定	全年龄

预定2011年2月3日发售的NDS龙珠动作格斗游戏，《龙珠改 究极武斗传》。无论隔了多少年龙珠依旧是无可比拟的经典，而以龙珠为题材的游戏也层出不穷。与之前的舞空斗剧系列不同，本作采用了伪3D的赛璐珞卡通渲染着色法，试图营造出一种更具魄力的战斗效果。不过受到DS机能的限制，其表现也只能说是差强人意。

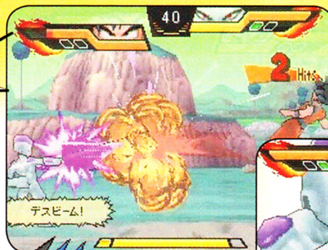
战斗操作极为简单

本作《龙珠改 究极武斗传》以体验孙悟空等超战士的激斗为目标，原作一般攻防一体的超高速战斗将由简单的操作来实现。









从画面的表现来看，本作借鉴了家用机版的镜头运用方式，不过角色周围的马赛克说明了一切。



本作的出场人数超过50人，虽然与之前高清版的怒气爆发2无法相比，但在掌机上算是很多了。

触摸屏发动必杀技

必杀技和究极技只需要按下触摸屏相应位置即可发动！当然也可以如普通格斗游戏一般靠按键发出！



自动防御回避系统



对于不擅操作的人也不用担心，当角色不按任何键静止不动的时候能够自动防御弱攻击和气功波。只是向前移动的时候也自动防御气功波。





一桥神奈

CV：小林真纪（樱川未央）
身高：160cm
血型：AB型
生日：8月17日
三围：87/59/88
男主角高久的青梅竹马，真实身份是神仙！而且居然被周围的人们所公认？！尽管具有强大的神力，但平时的表现完全不过是一个人类少女，而且性格怕麻烦，只对开心的事情感兴趣。

PS Portable PSP	本刊译名：天津御空！云之彼端			2011年预定
	文字冒险	Clochette	价格未定	日版
	UMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

本作是2010年5月发售的PC美少女游戏《天津御空！》的PSP移植版。与很多同类移植游戏一样，本作移植版新加入了两名女主角，分别是PC版无法攻略的音无夏帆和完全新角色隐神穗乃里。随着增加新的攻略角色，游戏CG、背景画面与剧本也相应增加，除了新角色的故事之外，原本的5位女主角也会有新的剧情追加哦。此外配合PSP平台加入了游戏数据存入功能以加快读取速度。并且游戏中的CG可以作为壁纸存入PSP的记忆棒中。





观崎美唯

CV：清水爱（三菱爱）
身高：156cm
血型：A型
生日：10月2日
三围：88/58/87
高久的妹妹，与神奈亲如姐妹。十分擅长家务，在家族中扮演着类似妈妈的角色。自从三年前被星探挖角，成为了美少女偶像，一边学习一边进行偶像活动，过着十分繁忙而充实的生活。

唯千纱

CV：猪口有佳（木村あやか）
身高：161cm
血型：B型
生日：11月26日
三围：84/60/86
和高久是小时候的玩伴。家里经营旅店，经常帮忙。而且经常照料家附近的蛙地藏。似乎对蛙类有着特殊的感情，收集了许多玩偶等等。弓道部所属，据说选择弓道是为了面对自己的内心。







音无夏帆

CV：铃本かおり（七原ことみ）
生日：5月22日
神奈与高久的同学，网球部的部长。与姐姐京佳2人开着一家名为“音无”的日式甜点店。性格温柔开朗，平易近人。

清澄芹夏

CV：力丸乃りこ（松田 理沙）
身高：157cm
血型：O型
生日：2月6日
三围：80/56/83
超级开朗乐观的性格，而且外表可爱，学园偶像一般的存在。与同年级美唯似乎有种微妙的对手关系，同时二人也是好朋友。自称网球部的王牌，体育万能。不过还是比不过身为神的一桥神奈。



隐神穗乃里

CV：未定
生日：1月1日
隐神警官的独生女。母亲因车祸死亡时从母亲处获得了强大的力量。容易被人欺负，总是受到男主角的搭救。

叶月深景

CV：樱井浩美（风音）
身高：164cm
血型：A型
生日：9月12日
三围：95/62/94
从镰仓搬到美空岛的转学生。家里世代从事神社工作，在镰仓也曾担任巫女。由于祖父突然隐居，作为代替担任迁到美空岛神社的巫女。虽然祖籍是美空岛但住在这里还是第一次，因此有很多不适应。

飛び出せ!科学くん

地球大探検!謎の珍怪生物に挑め!

ちきゅうだいたんけん なぞ ちんかいせいぶつ いど

NINTENDO DS NDS	本刊译名:出发吧!科学君地球大冒险!挑战神秘稀有生物			2011年3月3日
	益智冒险	NBGI	5040日元	日版
	卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	全年龄

本作是根据著名的日本科普电视节目《出发吧！科学君地球大冒险！》改编而成的小品型益智游戏，也就是日版的《走进科学》。因为是与日本TBS电视台联合制作，所以角色使用了主持人的真人头像，完全忠实于电视原作，三位主持人分别是：田中直树、中川翔子和科学君。借由游戏的方式带领玩家周游世界，在娱乐的同时，了解和我们生活在统一地球上的各种千奇百怪的生物。游戏会根据进程出现不同的交通工具、捕获工具以及特殊事件。



↑可以前往的地区除了亚洲、非洲、澳洲、美洲之外，还有海上和海底。

游戏方法是先选定地区，然后乘坐交通工具前往，最后发现感兴趣的动物后实施抓捕！抓捕方法有很多。可以制作捕捉用道具，也可以换乘交通工具来提高捕捉范围。





→能够使用双腿支撑上半身，在紧急情况下依靠这种技能恐吓敌人的哺乳类珍兽。

森林小浣熊
敢接近我咬你哦！









←生活在炎热的大沙漠中，依靠两颗锋利的牙齿和特别的声音震慑对方的剧毒眼镜蛇。

北非眼镜蛇
警告你不要靠近！

主持人田中直树号称异能界第一的生物狂热者、中川翔子则是一个对奇妙生物抱有很大好奇心的可爱女生，神秘人体模型一样的科学君将在各种事件中担任向导和解说。

通过触笔点击突然出现的动物后，就可以进入抓捕模式，成功捕获动物后将其放入博物馆，这时可以使“好奇心”上升并获得“研究费”，前者影响可以前往的区域，后者能够改装道具。

叔叔阿姨们带你去寻找奇妙生物！





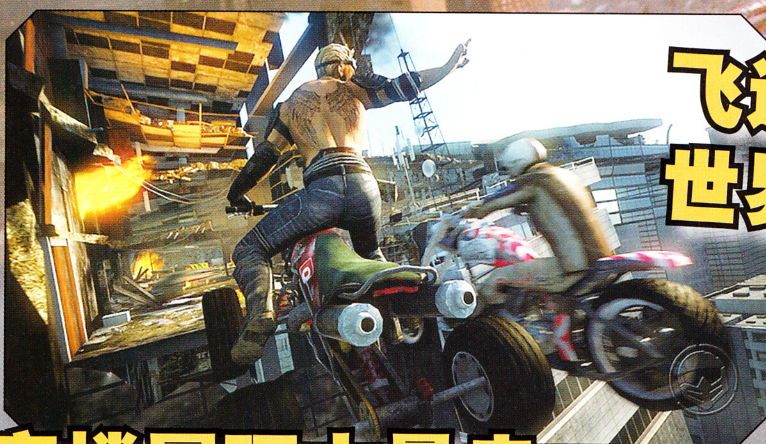




MOTORSTORM APOCALYPSE

PLAYSTATION 3 PS3	本刊译名：摩托风暴 末日启示		2011年春季预定	
	竞速	SCEA	价格未定	美版
	蓝光	1人	分辨率未定	12岁以上

《摩托风暴》系列在所有的竞速游戏中是拥有种类最多的汽车，它也因此赢得了一项世界吉尼斯纪录。《摩托风暴：末日启示》是以溪谷及沙漠等越野赛道为舞台的竞速游戏《摩托风暴》系列的最新续作，在本作中除了将追加新增的剧情模式外还将对应时下最为时髦的3D立体显示效果。另外，每种交通工具也都有属于自身的特性，玩家需要根据实际情况随时做出调整。

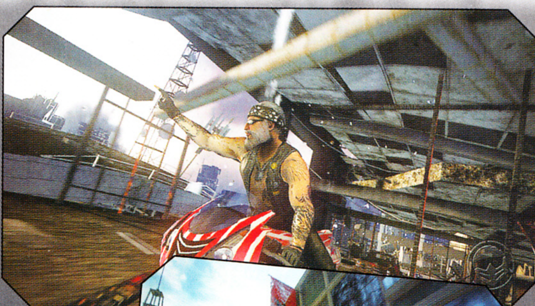


飞速驰骋在末日的边缘 世界在极速传说中崩塌



高楼屋顶大暴走

《摩托风暴》是PS3主机平台早期的著名作品，除了登场的大量可驾驶交通工具外，破坏则是游戏的另一个主题。根据现有的宣传，《摩托风暴：末日启示》将会把游戏中的毁灭要素发挥到极致。另外，游戏中的多种类载具并不仅仅只是外观上的改变，每种车型都有自己的优势和劣势。比如说，想在楼顶上飞驰的话，轻型摩托车应该是最佳的选择。





↑→本作将破败的城市作为了游戏的主场景，一番末日景象……



←飞翔的感觉！是谁说只能开飞机才能飞的，开摩托照样能飞，之前飞越长城、飞越黄河之类的都不够刺激，这回咱在坍塌的楼顶上飞。





↑远处的大楼正在崩塌，而我们的赛手还驰骋在大楼屋顶，这是一种什么样的Style啊。

《漫画英雄对Capcom 3》一直以来都占据了无双报道的重要篇幅，而且这也是编辑部众人在明年最期待的登场游戏之一，究其原因嘛，当然是在本作中将要与玩家们见面的前所未有的超豪华明星阵容。

MARVEL VS. CAPCOM 3 Fate of Two Worlds

超给力的登场角色 史上第一喧哗

PS3 / X360	本刊译名：漫画英雄对Capcom 3		2011年春季预定
对战格斗	Capcom	6900日元	美版
蓝光/DVD	1-2人	分辨率未定	审查预定

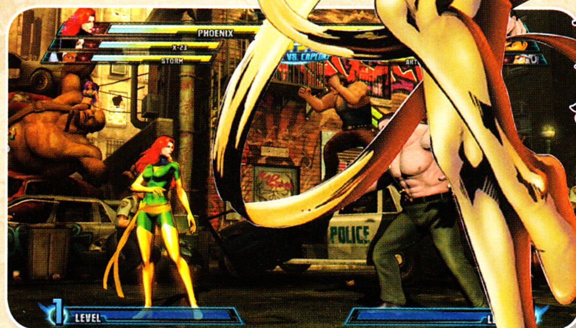
预定在今年2月发售的《漫画英雄对Capcom 3》又宣布有新角色登场了！等等，我为什么要用“又”这个字眼呢？这次新登场的角色有《快打旋风》里的市长大叔以及《X战警》里的超强凤凰女，他们的双双登场将《漫画英雄对Capcom 3》中本就已经白金的出场阵容重新推上了一个更高的顶点。



X战警凤凰女——琴 最强潜力变种人登场



超豪华明星阵容 无人能比的系列之最



从目前本作的前期宣传来判断，三人组队的战斗模式将竭尽喧哗与华丽之极，特别是小队中的合力连续技更是看的玩家们热血澎湃，只是目前尚不知道是否存在有特定的组队模式从而能发动大威力的特定必杀技呢？





挺救女儿的摔跤手市长大叔——哈格



↑市长大叔在《快打旋风》里留给我们的印象除了威猛还是威猛，用眼下最流行的字眼来形容——那就是——太给力啦！



←又见超华丽的连段，作为一款乱斗游戏，这是必不可少的要素，不过要想取得更大的成功仍需照顾一下游戏的平衡性。





TOMB RAIDER

SQUARE ENIX近日公布了《古墓丽影》系列最新作的消息，这次游戏将带领玩家回到劳拉最初的探险中，完整的体验她是如何一步步的成为大家所熟悉的那个无所不能的冒险家。从人物设定图来看这次的劳拉更加接近于现实中的人物形象，全新的人物建模也给玩家新的感受，还好这次的改变和C社的但丁不同，劳拉这次的整容得到了大部分玩家的肯定。另外据悉本次推出的《古墓丽影》最新作将运用真人动态动作捕捉技术，并以自由瞄准系统取代了先前锁定目标的攻击系统，呈现出更加自然、真实的动作画面。游戏中玩家还必须寻找食物、水等补给品才能生存下去。

《古墓丽影》最新作将在PS3和XBOX360平台推出，但游戏最终名称、上市日期等信息依旧尚未公开，玩家只能等待官方进一步的消息。

PS3 / X360	本刊译名：古墓丽影			发售日未定
	夺宝冒险	Eidos	价格未定	英语
	蓝光/DVD	1人	分辨率未定	13岁以上

最强女性如何炼成的

劳拉·克劳馥

劳拉可以说是电视游戏界最知名的女主角之一，在全球各地都有着众多的Fans。在很小的时候母亲就因为一次空难离开了她，之后她追随父亲游历世界各地，在父亲莫名失踪之后开始了属于自己的历险。虽然这几年本系列难有佳作，但在SE收购了Eidos之后制作的这款全新的作品让玩家很是期待。



即使浑身沾满泥泞，这依旧阻止不了她前进的决心，本作带领玩家回到一切的源头，让我们一同见证一代女侠是如何成长起来的。









劳拉这个在所有人眼中都坚强无比的女人究竟有着怎样的经历，在她一次次跌倒，又一次次忍着剧痛站起来的时候，究竟是什么东西在支撑着她？





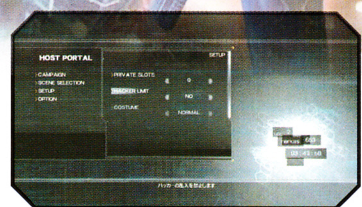
XBOX 360 X360	本刊译名：心灵骇客		2011年1月18日	
	第三人称射击	多人	8190日元	美版
	DVD	游戏人数未定	分辨率未定	17岁以上

《心灵骇客》以科技远超越人类能够想象的公元2031年作为舞台，随着国家的衰微，导致一股新势力的出现，他们拥有能够自由入侵并操纵他人身体的力量。而故事便从FIA搜查官吉姆、与反国家活动者蕾贝卡两人相遇的同时，拉开了这场恐怖攻击的序幕。游戏将在1月18日发售。



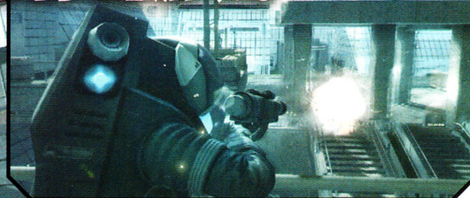
↓→这就是本作全新设计的骇客入侵模式，可以进入其他玩家游戏当中。





全新风格类型的射击游戏





→本作的人设相当有超越现实的未来感，尤其是敌方角色的长相，相当给力。



本作根据可以通过网络入侵他人身体，准备了十分具有特色的系统。玩家要将PS3或Xbox 360接续网络，就可以入侵其他玩家正在进行游戏中的角色。正在进行游戏的玩家要操纵主角吉姆进行故事进度。网络设定只有主机可以变更，拥有其他玩家参战与否的决定权。另外主机还可以设定各种规则，例如所有玩家一击毙命等。



想要纯粹享受对战乐趣，可以将网络中断或设定为只可以加入我方势力参战的CO-OP，也有敌我不分乱入对战的玩法。







带给玩家不同于其他的游戏感受

RIDGE RACER 3D





《山脊赛车 3D》是NAMCO BANDAI Games 旗下的老牌竞速赛车游戏《山脊赛车》系列最新作。游戏将运用全新裸眼3D立体显示以更有魄力的方式来呈现系列作充满速度感的高速奔驰过弯甩尾的玩法。《山脊赛车 3D》更将收录系列作历代的人气赛道，并追加更多的新赛车与新赛道。

自拍头像与好友对战



在游戏中使用联机功能对战时，游戏画面上会显示有玩家情报的图标。这个图标头像大家可以用N3DS的摄影头拍摄取得。

全新3D化的极速漂移！

→在3D效果下的漂移过弯会有什么样的华丽效果呢？我们拭目以待。



大量追加的全新车辆和赛道

据悉，全新的《山脊赛车 3D》将会收录之前历代游戏作品中指明车辆各赛道，并将它们全部3D化重置。

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：山脊赛车 3D		2011年2月26日
竞速	NBGI	6090日元	日版
卡带	游戏人数未定	记忆卡容量未定	审查预定









DEAD OR ALIVE Dimensions

NINTENDO 3DS N3DS	本刊译名：死或生 次元		2011年3月24日
对战格斗	Team NINJA	6090日元	日版
卡带	1-2人	记忆卡容量未定	审查预定

知名游戏制作小组Team NINJA希望藉由《死或生 次元》将DOA系列推上一个全新的高度。在3D化的新作中，游戏为了迎合大众口味，战斗系统的入门门槛将会被放得更低。玩家们不用强记住招式的输入方法，只要触控下画面显示的招式就可以直接发动。

→被玩家所熟知的霞和绫在新作中仍将登场，她们的故事还没有结束。





《死或生 次元》还会全新追加吊桥、雪山、生化试验室等3D格斗场景。

妹子们的格斗你懂的……







全新"编年史"模式登场

本作搭载了全新的"编年史模式"，从这个模式中玩家可以追随故事进程而同步完成各种系统教学。也就是说，玩家将可以一边体验故事剧情，一边精通各种战斗技巧。另外，此模式还收录了系列作品种中从未公开过的章节。



PS3 / X360	本刊译名：特洛伊无双		2011年03月11日
动作	Koei Canada	7560日元	美版
蓝光/DVD	1人	分辨率未定	审查未定

《特洛伊无双》是以体验一骑当千战斗快感为主题的《无双》系列全新作品，游戏将以古希腊诗人荷马的叙事史诗《伊利亚特》中描述的"特洛伊战争"为题材，不仅将承袭《无双》系列的战场动作玩法，游戏还会为玩家呈现残酷战场生死一瞬的体验。

一场由美女引发的血案



玩家可以选择"希腊篇"与"特洛伊篇"两条不同路线，可以分别操作阿喀琉斯或是赫克托尔等名留千古的英雄。





再现壮阔史诗 古战场激斗重开



无双系列首次尝试欧美化风格，其整体印象肯定会与之前的作品大相径庭，冲着本作的选材倒是值得期待。



游戏配合经典希腊神话世界观制作，将重现那段澎湃的故事剧情。在战斗场景中，鲜血四溅将会是家常便饭。



↑玩家可以使用盾牌击倒敌人或是使用武器施展一击必杀的猛烈攻击。

木马围城 百万大军兵临城下



PS Portable PSP	本刊译名：三国志九威力加强版		2011年3月10日
策略模拟	KOEI	6090日元	日版
UMD	1人	记忆卡容量未定	全年龄

即将在PSP平台推出的《三国志九威力加强版》移植自PC版同名作品，所谓的威力加强并不是作为敌人的AI提高到何种程度，而是附加了类似于金手指的修改器，可以在游戏中修改武将的数据，让时间不充裕的玩家，能够在短时间内体验横扫千军的乐趣。

敌阵营合并自保



AI会随机选择两个国家以结盟的形式合并，这种情况既有可能出现在面对强敌入侵时的弱小国家间，也有可能出现在军事大国间。

引导武将的成长



玩家可以选择麾下武将的成长方向，在每次策略指令中都可以加强武将某一方面的能力，不过会消耗一次行政策略的实行。

内政种类更加丰富



战斗画面简单易懂

内政方面，城池建设项目的可选数量大大提高，战斗时，每个战斗单位头顶都以图形和数字两种方式显示战斗部队的人数。





本作为玩家准备了几个原创剧本，厌烦了"黄巾之乱"、"桃园结义"等传统剧本，还可以在原创剧本中过一把瘾。



超喜感、16年邪恶光芒永不散、杂志看板栏目、
少年之家、青年之友、大叔把玩利器

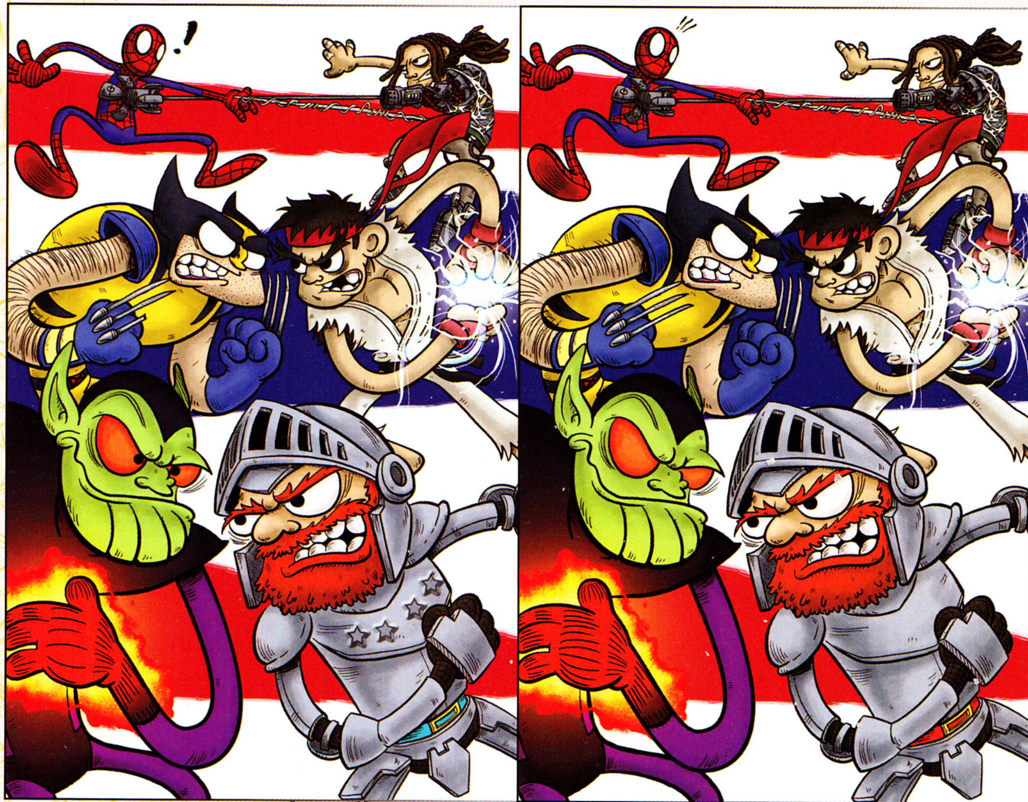
闯关族的家

安徽安庆市枞阳中学514班的“翱骊”周丹同学，你的笔名很拗口、而且你原来不都是用周丹（龙）吗？到底发生了什么促使你换了这个笔名？你的合作社信封是所有信封里最大的，很拉风！

一转眼又到了主持闯家和大家见面的时间了，每次都要写这个开场白，但是又明知道读者里有的人会看也不看直接跳过,去看回信和回复……春节正在一天天向我们走近，寒假真是好啊，大多数童鞋们都进入了理论上应该欢天喜地的假日，当然如果是不补课的前提下。

我们先做一下本期内容的前瞻：这次闯家刊登的信件既有老朋友也有新朋友，柳江监狱的谭磊在信中说，他们一票人用电视看电软附赠的光盘觉得不过瘾，而且还附赠了一个写信时发生的小故事；好几位来信的同学都在信封上贴上了小鸟的邮票，让人不知所以；山东寿光中学的“小鸟丸”对赤银表现出了别样的喜欢，做了很多动作；黑龙江的蜡笔小P给每个编辑都留了言；被刊登过一次的王瑞轩又一次写信过来，言语中压抑不住那股子让人看了就撅嘴的劲儿，他绝对把上次刊登过的杂志给父亲母亲大叔大姨二舅家的表哥还有路人甲等一众不认识的人显摆过了，看看他这次有多傲娇吧；哈尔滨的王志成小朋友寄来了一篇文章来表达他的心情，在伴随着他成长的这本书的陪伴下，在那条人生的分岔口上，他好像选择了一条少有人走的路，这一点从他寄来的长篇诗朗诵就可以看出，因为篇幅所限所以只能有所删减；辽宁沈阳的一位朋友说他是个看了5年电软的老男孩，但却是第一次写信，依然很激动，因为很激动就写了很多很多，还回忆了“上贼船”的经历，作为80后老男孩他写的很煽情——不过这是上期（291期）刊登的闯家来信，如果想知道详情，请顺便把报刊亭的积压货291期也买走吧！少年，那么我们正式开始吧。

眼力大考验，以下两张图片共有十处不同，考验你的时候到了！



闯家成员交友录

★姓名：刘启鹏 性别：男 年龄：19
QQ：441880228 地址：山东寿光
自我介绍：暂无

★姓名：谭磊 性别：男 年龄：24
QQ：6487380 地址：广西柳江
自我介绍：暂无

★姓名：付航 性别：男 年龄：19
QQ：346396751 地址：重庆沙坪坝
自我介绍：暂无

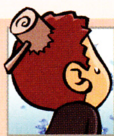
★姓名：胡群 性别：男 年龄：15
QQ：1076127621 地址：内蒙古鄂尔多斯 自我介绍：一般般吧，画画白痴，萌控。

★姓名：庞琨 性别：男 年龄：15
QQ：1324208563 地址：北京丰台
自我介绍：本人对C79很淡定（抖腿） 自我介绍：我是一个好人

★姓名：刘发兴 性别：男 年龄：16
QQ：502795346 地址：安徽芜湖
自我介绍：暂无

★姓名：豪猪 性别：男 年龄：15
QQ：469143826 地址：广东东莞
自我介绍：宅型美少男





【信件相关情报：广西柳江本地制造信封、信封印有当地美景一幅、字大而有力、绽放着勃勃生机】

今天是12月16日，刚拿到289期的电软，和每次见到它一样满怀期待兴奋……无法用文字描述的神奇心情，和以前看网络杂志所没有的感觉……

12月了，已经订了2011年的电软，有它陪着这一年也不算孤单、寂寞、有点冷了，很遗憾的随书光碟可看的很少，被我带“坏”的一群家伙们，注意是一群而不是一帮，坐在电视机前看着看着（光盘）就没了，有人叫着，“兄弟，没了”“嗯！好像是吧”“又没了”“是啊”“比上次还短”没办法，改版了，用DVD只能看几样，怀着无奈的心情收场，一本刚到的电软，我看完了借出，最少个把月才能回来，能在监狱内用电脑、玩掌机的情况在国内应该是零吧？

我们关注着电软，像我们这身份的人还有很多吧？写回信时，一只蜜蜂掉落在纸上，我没动它，可它没再飞起来，我就这样看着它，爬，扇动翅膀，努力想飞，10分钟，它就这样，最后不动了，我很无奈，突然觉得很伤感，最后决定把它写下来，对不起了！

我们很关注电软的！

——广西柳江 谭磊



蔬菜汁：因为杂志发行时间的缘故，看到登在杂志上的这封信时，一个月已经过去了。读到最后“蜜蜂”的那几段话，我心里有什么东西被碰到了一样，虽然只是普通的几句话，我却想起一部电影的片段，（西线无战事），一个士兵静静看着什么东西（好像是蝴蝶还是鸟来着），然后悄悄爬出战壕，就在这时，乓的一声枪响，年轻士兵倒下死了。希望你看到这期电软上刊登了你的信以后，这件事能成为你继续写信的动力，很想听听你们那帮兄弟都在想些什么？另外，我以前经常把自己喜欢的漫画书借出去，算算也有几十本了，现在身边却没几本，就算有也不会再看了吧，不过那些借去的人确实是很想看吧，你明白我想说的吧，嗷嗷嗷。

小沛：2011年我们的书加页了，希望这本书能带让你把孤单寂寞有点冷的感觉一扫而光，总之，觉得寂寞了的话，就看一看这本书吧。

赤银：那蜜蜂的故事很伤感啊。不由得感到一丝凄凉……感谢你们的关注，恩。

肥皂：我身后有很多赤银的模型，它们的主人就经常盯着它们发呆这样，我觉得他这样做时很像你。

宇多田：啊列~话题越来越悲伤了啊，怎么会这样，（抖腿）。

莫邪：啊……轮到我，我却不知道该说什么了……



【信件相关情报：介绍寿光中学的信封、贴着两张不只是什么鸟的邮票】

哈！（先制造点气场！）众小编好！（客套完了）拌过赤银（揉脸、揪耳朵、表示喜爱）我是小白丸！新手啊！多多包涵！其实我是标准任饭，而且只是掌机上的，迫于家里的压力……（你们都明白的）现在唯一一台家用神机就是10年前买的山寨FC……（当年花了我35RMB……疼）但我对现在家用机……真的很有爱，但仅仅只是有爱而已。我最常做的事就是抱着自己的DS，看着拿手柄的那一群……流口水，接着，泪奔……上高三了，学习好累……基本上没时间玩掌机了，一天睡觉时间7小时，外加2小时吃饭，剩下的都在桌子上度过了……（你们明白的）……顺便评论下，这期封面，套用小沈阳的一句台词：太……太太刺激了，一想起来就忍不住鼻血狂喷……以后“少做”这种封面……（其实我愿意流鼻血而亡）。

希望以后多加些3DS的页面，顺便问一个问题，怎样才能让一个对掌机一知半解的人彻底爱上掌机？摆脱韩剧的毒爪？（拖过赤银，继续揉脸，揪耳朵~10分钟后）心满意足，我会再回来的哦！一定要回答我的问题？！（说罢，开走装满赤银高达的卡车。）

——山东寿光 小白丸



蔬菜汁：如果没记错的话，那期是圣诞封面的三个大美妞儿吧，这创意是大家当时一起想的，当然以后如果不是什么重大纪念性、有纪念意义的大日子，估计就不会用画稿了，内期是大家伙儿勒紧了裤腰带做出来的，做完脑袋就大了，不知不觉就发了这么多牢骚……随你怎么捏赤银，怎样让一个人摆脱韩剧而喜欢掌机？这个问题的答案啊当然有，不过在这之前需要了解的是这个人和你的关系，是你本人？还是你喜欢的人？还是你的兄弟？答案会随着他们的身份不同而不同，我们先跳过1和3直接回答2，如果是喜欢的人，让她喜欢上你就可以将她从韩剧的魔爪了解脱，尽情在她面前展现你的荷尔蒙吧少年。

小沛：神机一定要留好，以后时不时回忆回忆也不错。高三的时间不够用吧？那就好好计划一下时间吧，千万别因小失大。

赤银：呃……为什么我要被捏脸揪耳朵orz……你这是红果果的虐畜行为啊喂！

肥皂：看到你高三的惨状，我决定给你晒一下现在的幸福生活：每天都能玩游戏，哦也！

宇多田：小白丸的名字让我想起了一部漫画……小鸟丸！

莫邪：小白丸同学，希望你看到楼上的回复后不要惊讶，这里很少正常人的。



【信件相关情报：过期的2010年邮政有奖信封、拉风的钢笔字、背面贴了好几条儿破透明胶布】

童鞋们好，此乃本人看了42个月电软后的第一次回函，（兴奋ing一定要刊登啊）。鉴于如今社会DRfans越来越多，导致本人还未赶到书店，全部电软就已经被他人俘虏了，（心疼），所以呢，我已让我老娘到哈市的大出版社定了以后的每一期电软，期期必到，哈哈哈哈（奸笑ing）也算对的起阎家以及编辑部全员的辛苦付出的说。

TO小沛：沛帮主近来领导全体同志们闹革命辛苦了！万岁！

TO宇多田：希望宇多田童鞋写出更多优秀攻略，供FANs们参考，像PSP全部游戏、PS3全部游戏、NDS全部游戏等等。

TO蔬菜汁：听说菜汁叔已经成功谋取马赛克一职，接下来就是马赛克了，阴谋啊！嘻嘻。

TO莫邪：女同胞雄起！对了，给我邮一只宇多田呗。

TO赤银：请猎银童鞋穿上久违的鞋再去狩猎吧。看到诸位童鞋那么多正版收藏……哈哈哈（磨炼太刀中，准备夺取）

TO肥皂：我在说你耶，肥皂童鞋，不要再想加薪了，每次见到你那方块脸，就很兴奋呢！加油！（乱入：赤银！不要猎那个，那只是宇多田！对了，12月26日是我生日！）

——黑龙江黑河 蜡笔小P



蔬菜汁：42个月也有3、4年的时间了吧？我们也算是一起长大的伙伴了吧？把你留给我的话打上了马赛克，因为那些话被小沛看到，可能会发生不好的事情，你懂得。另外，下次不要让家长去那么远了，自己体验一下外面的世界去订个书不好吗？少年。

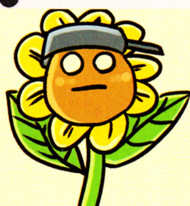
小沛：快！禁声禁声！这么大声会产生误会的小同学。

赤银：话说冬天我有穿拖鞋的，虽然依然不穿袜子（磨太刀中）

肥皂：为神马看到我的脸就会兴奋？让人联想到很不好的事~

宇多田：我会努力做更多好攻略的，谢谢小P同学，对鸟，为什么咱会成为被狩猎的对象？不想狩猎大叔吗少年？

莫邪：邮寄宇多田的话得花多少钱啊？邮费拿来，（摊手）。





●某日，看到老同学在QQ群里发了一个有意思的东西，特别拿出来给大家瞧瞧。

●如果你是农民：种三亩地每亩纯收入400元的话，要从唐朝开始至今才能凑齐（还不能遭灾）；

●如果你是工人：每月工资1500元，需从鸦片战争上班至今（双休日不能休）；

●如果你是白领：年薪6万，需从1960年上班就拿这么多钱，并且至今不吃不喝不休假日；

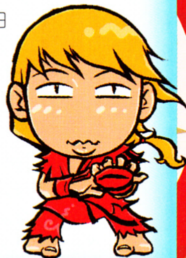
●如果你是抢劫犯：那么需要连续作案2500次（必须事主是白领）约30年；

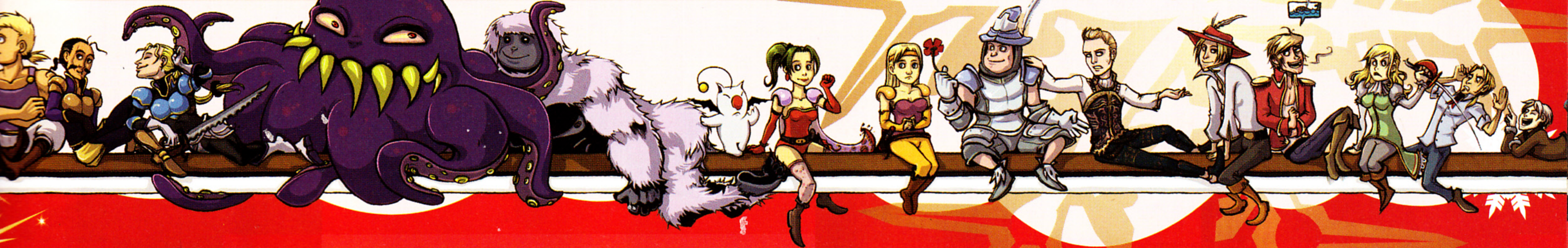
●如果你是失足妇女：需要连续工作10000次，以每天一次算，18岁入行一直到46岁。

●以上说的是什么？北京的房价而已。祝大家在兔年能有好心情、好运气。

我人生的第三个兔年

小沛





●让这世界改变你，然后你就能改变这个世界。辽阔的华北平原，草地、农田、群山起伏，面对着一种无边的辽阔，时间都好像会变得停滞不前。而同样面对这般辽阔的格瓦拉曾在恬静的潘帕斯草原说，我们已经把文明甩下，亲近大地了……

●在半个多世纪以前，我们的大洋彼岸出现了一个新兴的名词——垮掉的一代，在面对生命意义的追问时，人们找不到答案，于是只能叛逆地走在路上，用惊世骇俗来颠覆一切正常的社会规范，并以此来证明生命存在的意义。从对后现代主义亚文化的探究中，我们最起码可以面对现实，忠于理想，以及得到一个不愿随波逐流的灵魂。

●"我走上了一条比记忆还要长的路。陪伴着我的，是朝圣者般的孤独。我脸上挂着微笑，心中却充满悲苦。"这句话在那个头戴五角星的人物海报上占据了我大学宿舍的墙壁，我一直认为这是一个再也浪漫不过的故事了。最后，祝福你的人生与众不同。



单车上路

肥皂



【信件相关情报：朴实的灰色小信封、贴有传统木版画盗令出关的邮票、使用了印有班级学号科目的学习纸】

电软的小编们你们好呀，自从本人的回信登上闯家后，我极受鼓舞，写信的积极性大增，我这具千年水尸也开始冒泡了，哈哈。

话说本人近来在笑P上狂打《怪物猎人P3》，玩得神经错乱了，一次在食堂吃饭的时候，我先将鸡腿拿在手中，低头弯腰，像吃烤肉一样塞进嘴里，然后拿起杯子，像喝温泉饮料一样一手叉腰，分三次仰头喝完，最后又豪迈地将拿杯子的手高高扬起，嘴里发出爽快的"啊"声，弄的周围的人像看疯子一样看我，还有几个心领神会，淡定地冲着我微笑……好了，期望电软加页，不要让我失望，加油哦好男儿！（大误）

——山东东营 王瑞轩


蔬菜汁：看上面某一篇回复就知道编辑部的猎人们，哦不，编辑们神经错乱到什么程度了吧？


小沛：小王，游戏要适量啊！这帮臭小子不想有好日子过了吧！看我怎么收拾他们。


赤银：（PSP藏到桌子下）谁说我们要去狩猎？工作工作。


肥皂：（大声）"好吧，我们下班再玩吧，赤银！"（后背冲着小沛，偷偷……）


宇多田：（动作、言语同上）工作什么的，最有爱了。


莫邪：（因为在另外一个屋）（心里默念）玩自己的，随他们说去吧。



【信件相关情报：一摸硬硬的就知道放进一张贺卡的、使用了不知是什么鸟和保护水源邮票的白色中等信封】

又是懒了几周没写回函，很……很忙的缘故，啊……晃眼又是一年，因为在国际部上课的缘故，过圣诞不过元旦，对圣诞没有多大兴趣啊，下周的圣诞晚会我会穿银桑的衣服呢，不过，我现任同桌居然会穿前苏联的海军服。

贺卡内容：自从《电软》走进了我的世界，就无法离开这个温暖的家，虽然小编们你来了又走，去了又回，我都从未离开过电软一刻。唯一遗憾的是没有再早几年遇到……没能见证电软的诞生，我从半路走来，愿与电软继续走下去，不愿见到电软的终结，明年也请多多关照虽然明天会离开天朝前往大不列颠，但我的目光不会移开，会继续看着《电软》！元旦快乐！

——重庆沙坪坝 付航


蔬菜汁：果然还是元旦更有过节的气氛，海军服……我也想要，听起来就暖和，北京这几天哇凉哇凉的。另外，你的贺卡上漏掉了一个编辑的名字——小沛，他的脸色看起来很难看！

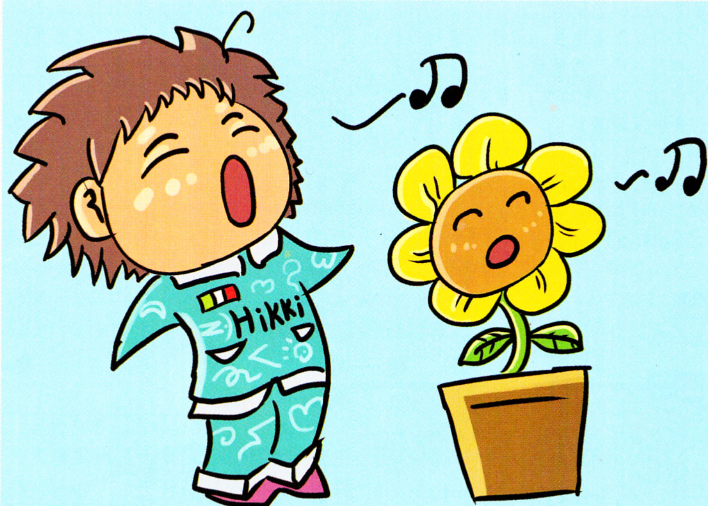

小沛：谢谢付航同学的发来的贺卡，新年了，祝大家万事顺意。


赤银：不管是圣诞还是元旦咱都很淡定的说，狩猎准备中。


肥皂：赤银我们一起联机吧？赶快，集会所、集会所。


宇多田：我~要~逆鳞啊！等我一下！


莫邪：你们差不多一点！不过……算上我一个吧（早在集会所泡澡待机中）





【信件相关情报：普通的牛皮纸信封+两只黄鹂鸣翠柳的1.2元邮票】

两年，能改变很多事。两年能使一个孩子脱变成一个略显青涩的少年，两年能从愉快的状态转变为挑灯夜战，但，两年以来唯一没有改变的就是少年紧紧抱着封皮上还略占雪花的杂志时脸上那久违的幸福表情。与电软结缘是2006年，现在想起来真是富有戏剧性，可以说是神大人的美意，2006年的冬天是一个暖冬……（此处省略800字的一个缠绵小故事）……少年的嘴角露出了一丝久违的微笑，少年微笑着将手伸向那本杂志。新的生活开始了。

——黑龙江哈尔滨 王志成


蔬菜汁：读完此信，我整个儿人都毛了。


小沛：志成志成，有志者事竟成！怎么样？我写的也不错吧。


赤银：亮点在文末的那一丝微笑，很诡异不是吗？

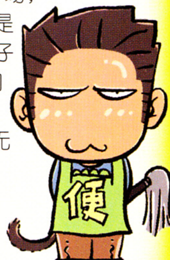

肥皂：对啊，为什么要一边微笑一边伸手出来呢？


宇多田：笑得好销魂啊……


莫邪：两年……少年，你到底要怎样啊？

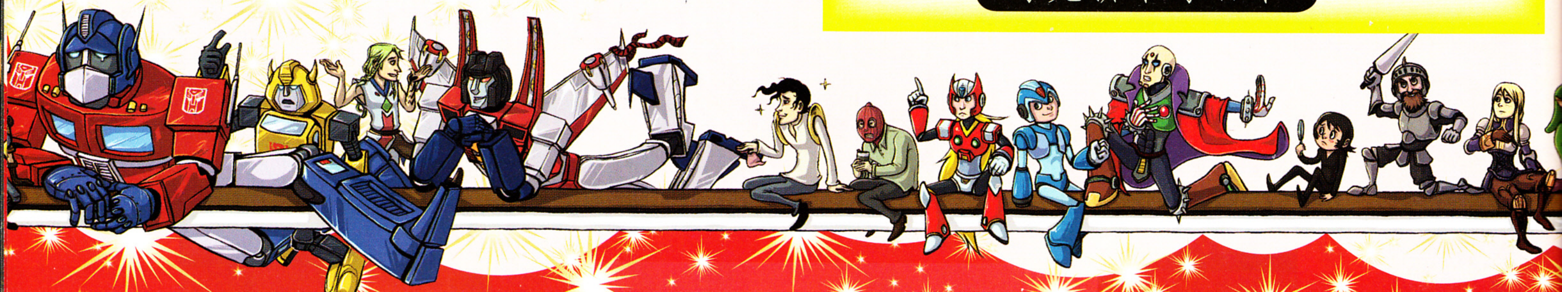
●现在流行的词汇一天多过一天，元旦不叫元旦，都叫跨年了。想起小时候过阳历年和阴历年，一家子亲戚聚聚，吃饭喝酒（后面一件是大人干的事，我们只能喝汽水，还没有可口和百事的），和表弟表妹们玩玩闹闹，放个小鞭，堆个雪人什么的，游戏机这种高级货在早年间只能去包机房和街厅玩（仍然记得在那个寒冷的上午玩的雪山兄弟和快打旋风），有了FC之后，和同学朋友交换卡带以及聚在一起玩自然是寒假里干得最多的事情（貌似暑假也是一样）。

●时过境迁，现在人在他乡，与亲戚们天各一方。表弟表妹们都忙着在家带孩子，我这个表大爷就不掺和了。北京这边连雪都不下一场，别说雪人，雪蛤蟆都搓不出一个。想像过去一样"跨年"是不可能的了。幸好我不是很孤独，在2010年最后一天，猴子跟几个朋友混迹在一家小饭馆里，敞开心扉和胃口，白加啤一起喝，喝得呕了两次，以往一年多的郁闷一吐而空，然后带着空空的心情迎接新年的到来。（以上行为对健康无益，请勿模仿）



猴子

跨完新年跨旧年



【信件相关情报：印有深情两个大字的小型信封、封面是一张大猪猪的邮票】

那个啥，潜水五年第一次出冒泡，原因很简单，咱后面一同学花了很多精力给播音界的著名大师张颂老师写了封信，我就想跟他比比谁先到北京……

——浙江临安 章文章

蔬菜汁：潜水5年的老读者，你的信是2010年底到的，如果赢了，记得送东西过来，这是我们的约定。

小沛：……至少来信了，不错。

赤银：我说沛沛你不要光这样就满足了啊orz

肥皂：5年的老读者……嗯，发呆。

宇多田：我很想去临安看看，北方太冷了。

莫邪：临安，很不错的地方啊，出神中。

【信件相关情报：少见的2011年没过期的中奖信封+比较糙的稿纸和写满了密密麻麻不算好看的字】

大家好，我又回来了，随着我的名字，我带来了黑暗，颤抖吧，电软众小编。

难道阎家的每一个字都是菜汁打上去的？够辛苦！怪不得他的回复偶尔会是忙，等等。难道菜汁是个大叔基友？对我和对15岁迷迷（好XE的名字）的回复完全不同嘛！

同求望月命的大头贴。

对猴子哥的消化能力再表好奇，这是继他在格斗大赛吞辣椒后再次令我震惊，大雪纷飞的大冬天这家伙居然买了根冰棍，稀奇。对了菜汁，我不是自称16岁，你写288期时我是16岁，但是收到289时我已经是17岁了，神奇吧。（挖鼻）

——贵州贵定 绝望

蔬菜汁：我确实在颤抖，话说迷迷到底是谁啊？（挠头）

小沛：每个字确实都是菜汁小编敲上去的，所以，多写信吧，再次不怀好意地笑。

赤银：在颤抖……不光猴子我们这还有很多冬天吃冰棍的家伙。

肥皂：从16到17岁，真是花季少年啊，远目ing。

宇多田：大叔，迷迷到底是谁？你不要再装傻了！

莫邪：你们这些家伙……我还是去狩猎吧。

【信件相关情报：介绍鄂尔多斯蒙古族中学的信封+贴着一护头像的289回函+一张很漂亮的黑崎一护的铅笔画】

上个月刚买到电软，让我震惊，太帅了，我苦苦寻找几十年，终于让我撞上了，相见恨晚啊，只是手上紧，无所谓，偶永远支持电软。在此祝小编们节日快乐，也祝电软越办越好（本人舌头不快，头脑缺词，这就行了！）

——内蒙古鄂尔多斯 萨日娜

蔬菜汁：黑崎一护的画很不错，不要放弃啊，少年。

小沛：苦苦寻找了几十年啊……真让人感动。

赤银：谢谢萨日娜你的祝福，也祝你节日快乐吧那就。

肥皂：最近正在补完死神的动画。

宇多田：太帅了。

莫邪：太帅了+1，我也祝电软越办越好，这样就能有时间狩猎了。

赤银：悲剧地飞了个强自零件

●不知不觉已经2011年了，我们距离2012的距离越来越近，世界貌似也越发乱了起来……嘛，还是过好当下的每一天吧。

●动漫方面1月番貌似已经开始了，不过似乎没有什么太吸引我的感觉呢。话说11区自钢炼之后的“日五”番是啥来着？查了一下，原来是“银河美少年”orz不给力啊！完全没有吸引力。为什么当年露露着、高达蛋蛋之类的片子都不见了呢？这也是淡季吗？话说之前的10月番貌似还差着好多没有补完，虽然其实也不是太有兴趣看。

●其实干很多事情心情很重要。

●强自没怎么拼，周末想要拼，结果头刚拼到一半一不小心飞了一个件，于是那个件就与我们永别了。于是乎找了好几天，也几乎完全没有心情继续拼下去了。唉……等截稿这两天忙完了再说吧。

【信件相关情报：让人引起误会的印有天水市公安局大红字的信封】

沛沛当主编后变得闷骚了……银银和汁汁是愤青？咱的杂志20岁以下的未成年读者很多，对小孩子要多正面引导让其阳光成长，社会的黑暗面少让他们看一眼算一眼，建议我天朝、河蟹等青涩及愤青字眼越少越好，是吧，少年们。还有莫爷妹子。还有，超喜欢阎家的四格漫画。

——甘肃天水市 赵静

蔬菜汁：谢谢赵警官小姐对杂志的建议，银银不是愤青他是个死宅男，肥皂倒是有点愤，沛沛确实很闷骚，邪恶地笑。

小沛：啊，退居幕后也不错啊，舞台还是让给年轻人吧。

赤银：看不到不代表不存在咩，我觉得还是不要学鸵鸟藏头露尾比较好？好吧，其实我是只伪愤青……兼得还不到家的说。

肥皂：好像最近的小孩子们都比较早熟。

宇多田：我是个阳光的大男孩~！啦啦啦啦。

莫邪：被人叫爷妹子感到压力很大的人飘过。

宇多田：病毒全制霸，快点好起来啊混蛋！

●上个月刚发薪水就跑去买了一台日版白色PSP Go，这下终于达成了掌机全制霸，四台NDS系和五台PSP系掌机这让我情何以堪……（众人：不要在炫耀啦混蛋！）

●和谐盛世那77元租房的故事让我这至今还住在编辑部的人情何以堪？

●想入手一个圣衣神话，那冥界三巨头和双神以及还没发售的冥王都帅的掉渣，可是去研究了一下发现这坑还真够大的，人家玩圣衣的最基本都是每种买两个，这让我这种穷人情何以堪？

●在ATM机存钱时被那破烂玩意儿吃掉了五百大洋，银行却表示这不是他们的责任，对于从没有丢过东西的我来说这第一次让我情何以堪？

●刚刚过了自己的23岁生日，有蛋糕有鲜花，虽然生日这个概念从几年前对我来说就已经没有任何意义，但逐渐奔三的事实让我这个无限怀念童年的人情何以堪？

●近期炒的沸沸扬扬的PS3完美破解让我们这些一直支持正版的人情何以堪？

●咱在编辑部真的太受欢迎了，因为他们天天都喊：我要丰，我要丰……（众人：你擅自改字让我们情何以堪？）

●话说在这期杂志截稿当天，我也悲催的感冒发烧了，小驯鹿那边病才刚刚好，这让我情何以堪……

●这期我的专栏做出来之后被编辑部的众人轮流传阅，他们还表示要在之后机器几期仿照我的风格，这明显就是山寨我的无限创意啊！你们这么厚的脸皮让我情何以堪？

●内部未经证实的消息：PSP2将会在本月27日公开，另外SCE开始再次进军大陆市场。前者让我这个刚刚攒够3DS钱的人情何以堪？后者让我们所有家用机玩家情何以堪……这期手札我究竟有多么的情何以堪啊！！！

《电软》回函卡讨论话题

话题1:请用至少三个毫不相关的游戏人物编个100字左右小故事。

YWQ 北京丰台 真是个无聊的创意啊，准备用来占页面或字数？有同行页纸媒主编曾经说过去TMD看图时代、那充满美图的杂志时战胜不了文字的吸引力的，如果我真写了这个故事，你会开心地读下去还是像看之前的几十封回函一样皱着眉头读完这个很多人写来都毫不给力的糟糕创意呢？只是辛苦负责看这块内容并被要求从其中选出自认为读者和主编会满意的三两个故事的你，读了几百封每个100字左右的倒霉孩子所写的倒胃口故事，希望你还愿意吃下顿饭，好，下面是我的故事：隼龙一刀砍向肯，当时蔬菜汁在场，完。

苏畅 地址不详 EZZo拿着肥皂给百合子洗澡，刚好被一条蛇看到，蛇想要吃掉二人，被力奥猫看到，但它打不过蛇，便叫来了加菲猫，加菲猫使用一直长得像冢本志雄的史莱姆吓走了蛇，但冢本的绯闻男友——爱用邦迪创可贴的邦德认为加菲猫侮辱了他的志雄酱，便操起了哈利波特的电锯，锯死了肥皂，于是，悲愤的碧奇公主便伙同大黄蜂，联合追杀邦德，邪不压正，最后，胜利女神站在了半路杀出的巴尔一边。

王志成 黑龙江哈尔滨 洗黑的雨夜、隆隆的雷声、什么什么（小编乱入：此处看了半分钟，问了好几个人，真的看不清）的闪电，三者在天地间奏起了一首混乱，震撼的交响曲，似乎是在预示着什么。一座被倾盆大雨笼罩的小木屋，静静矗立在森林中间的一个空旷地带，屋内闪烁着与屋外相比极具违和感的灯光。在灯光下的圆桌旁坐着一位男子，高挺的鼻梁、很丰硕的身材（！）、修剪整齐的八字胡、身着红色衬衫、牛仔吊带裤，脸上的焦躁与不安和他那很有喜感的头部一点也不搭调，他死气沉沉坐在桌旁，无神的眼睛只是看着手中的一张照片……“士官长是你！”……看着脚下的碧奇公主，脸上露出一丝玩味的笑容……（小编乱入：请志成同学下次遵守规则，你写太多字了……而且字还很乱！……打的我手很累！……眼睛疼死了！）

陈佳伟 上海金山 有一天赛尔达公主被德拉古拉伯爵给抓住了，国王库巴为了拯救自己心爱的女儿，不惜一切代价（把赛尔达许配给他）征集英雄，入围的有很多，但进入决赛的只有帅哥林克，被炒鱿鱼的水管工人马里奥以及满嘴胡子像刺猬的瓦里奥……（战斗省略）……最后公主选择了瓦里奥，为什么呢？因为他有男人味！（老牛吃嫩草）……林克也找到了自己的另一半——碧奇小姐。

话题2:你希望增加一些什么样的栏目?或者希望什么栏目加页?

刘启鹏 山东寿光 加页？要加什么栏目？这还用问吗？……什么？不明白，那就画个图解释一下吧：（画了三幅很糟糕的画，第一幅是说电软的家用机页数很多，翻起来像跳舞；第二幅是说PSP的页数也不少，可以搔首弄姿；第三幅是3DS的页数，只有一页，在哭，呜呜地哭）明白了没？3DS啊，未来的大热门，为什么只有一页？为什么？（捶地）

谭磊 广西柳江 我很希望赤银的红魔馆可以加页，顺道问一下，《怪物猎人P2G》里赤银哪一套装备，哪一把太刀？（赤银：烂大街的迅X＋沙狮555）

付航 重庆沙坪坝 那个，《掌机迷》（原电软的兄弟刊物）的“萌之乐园”消失在了二次元世界，小编们去虚空中把它找回来吧。

叶凯 广东河源 我希望赤银的红魔馆能够加页，每次都看不过瘾啊！

章文章 浙江临安 欧美游戏文化专栏！杂志有那么多介绍日本相关游戏、历史、人文的内容，可关于欧美游戏文化涉及太少，还是说众编辑都是日式游戏控？美式游戏开放程度高，应该有很多东西可以研究，像GTA这种潜力无限！

胡群 内蒙古鄂尔多斯 《怪物猎人P3》的各武器入门！（本人新手，多多指教！）

坂田银时 山东淄博 回忆老游戏，说说当年上学时玩得那些游戏，也就是怀旧栏目。

豪猪 广东东莞 这干嘛，我觉得无所谓啦，因为每一期的电软都能把我看得眼花缭乱，只要内容丰富，够精彩就行了，俗话说：“短而精”嘛。

杨璟 湖北荆州 家栏目到说不上，只希望无双报道能对一些大作更进一步报道，（版面更多）。

绝望 贵州贵定 嗯，说道增加的栏目，基本都是以前的，个人比较想加的是：BOSS档案，日文地狱，百万殿堂，GAMEBAR，大墙画廊，秘技天地，名越武艺贴，小岛的视点，尤其是GAMEBAR、名越武艺贴和小岛的视点，因为GAMEBAR一直很优秀，而小岛和名越是我最喜欢的制作人，希望加页的栏目嘛，除了攻略和新作资讯外的栏目加一加吧，尤其是闯家，最好八页。

宇文凌风 安徽芜湖 我希望可以增加一个老游戏专栏，怀旧，回忆曾经的感动。闯家的页数永远是不够的，另外希望红魔馆可以加页，不多，1、2页啊。

话题3:2010年大家在游戏上的投入有多少?有没有觉得哪笔钱花得很冤枉?

刘启鹏 山东寿光 大概2000左右！很冤枉？开玩笑……首先作为任饭，我坚定不移的表达我对任天堂的坚定信仰！今年5月份，为了帮助老任把PSP打击的更彻底一点，我就跑去买了台PSP回来，研究它的“致命弱点”……没想到，悲剧发生了，第2天……车上被偷……好吧，我承认有点经不起诱惑……（买了PSP），神啊，下次我再也不敢了……

付航 重庆沙坪坝 PSPgo、2000被偷了，重新入手了3000，《黑色广场》的UMD，哦不对，这是去年的，PS2坏了，去重修过一次，还有啥呢？

叶凯 广东河源 在游戏上的投入目前是0，因为我不喜欢玩网游！（小编乱入：这本杂志只介绍家用游戏和掌上游戏，不是网游杂志，请叶凯先生写前先看下杂志……捶地！）

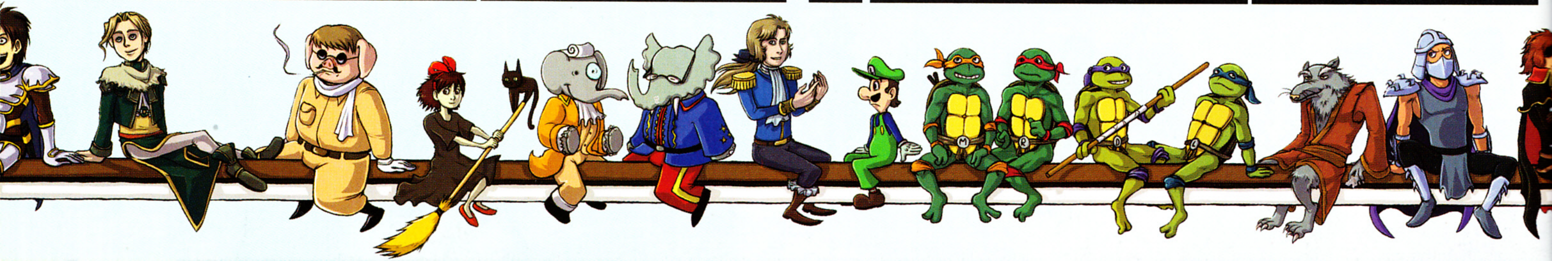
胡群 内蒙古鄂尔多斯 300多吧，很多……忍笑画的，画的不好。（附带一个下巴像屁股一样的奥特曼钢笔画，眼睛是内样儿的！）

章文章 浙江临安 0，蹭机一族表示毫无压力，城里新开一电玩店，老板是个富二代，那里PS3、X360、Wii随你玩，多少时间都不收钱，我一星期不去他还跟我急……

坂田银时 山东淄博 俺在买PS3的游戏投入很多，今年买了《最终幻想13日版》、《最终幻想13中文版》、《生化危机5》、《生化危机5导演剪辑版》、《战神3中文版》、《恶魔猎人4》、《合金装备4》、《如龙4》、《战国BASARA》、《NBA2K11》，这些游戏当中俺觉得1月买了《最终幻想13》最冤枉，俺买时花了570元，但过了一两个月后就降到100多块钱，啊~啊~啊，泪目表情。

杨璟 湖北荆州 说实话，咱是D版控，因为小P几乎不用为玩不到游戏而发愁，再就是咱没实力，俺家又偏僻，想入手几张正版UMD也难……更别提花冤枉钱……

绝望 贵州贵定 投入嘛，大概有几百吧，不过我不可能觉得花的冤枉，因为我个人从不花得不到利益的钱，好刀要用在刀刃上，我只是会用的更好而已。



电软官方博客留言摘录

电官博 软方客 留言摘录

时间的终点

恩……趁现在没人三楼也归我了，那就晒晒最近的事吧~1.怪物猎人发售了(很早了吧喂！)但其实对我来说最期待的还是汉化版啊，发售后的一个星期天天上网搜寻，上论坛，上微博哪怕有一点风吹草动也为之激动，日版破解后还和网上争论玩盗版的是非，在这里对广大支持正版的朋友表示尊敬和感谢：没有你们的支持我们伸手党是接触不到这款神作的(啊勒？跑题了…)总之那等待汉化的日子对我来说是难忘的，不知其他猎人是怎么过的呢？2.有一天我看到微博上有关三分钟迅速进入深度睡眠的方法，于是照猫画虎地学了一下，睡得很香………第二天起来杯具了………落枕了………这不是最杯具的，关键那天俺要月考啊啊啊！无奈痛苦的从宿舍起床，歪着脖子的我答了一天的卷啊，我靠，你们知道那种痛苦吗！！！你们不觉得脑袋歪着很奇怪吗！！！我靠我觉得我都成圣人了………3.此时的我依旧蹲在XX………觉得我的生活刺瞎了你的前列腺的童鞋请自觉屏蔽我的留言吧(银魂剧场终于出了！明天动画继续播放哦呵！！)

蔬菜汁回复：

3此时的你依旧蹲在XX吗？以后这种大条的事情要放在1或者名字底下先写出来，这样我们就不用看后边就可以直接跳过了。那个深度睡眠的方法，希望终点有时间的话介绍给大家。另外，很多读者朋宇都很关心你落枕之后是怎么度过月考那天的？请以“我那悲催的一天”为题，写个600字的作文，然后放进信封寄过来吧，拜托了。至于你提到的猎人汉化版，至少宇多田和肥皂、莫邪和你的心情是一样的，都觉得有汉化版推出实在是方便了很多。

某网友

呃，其实呢，我是DR新新星星滴读者，记得和DR第一次那个后，就已不能自拔了，深深的渴望着它（……呃，你……那个也太那个……了吧）(*^__^*) 嘻嘻……总之呢，由一个游戏外界人士开始喜欢上DR了，并且对PSP什么的有了幻想和欲望（当别的老男孩在渴望着手机更新换代的时候，我渴望着一台游戏机的说(*^__^*) 嘻嘻……）

蔬菜汁回复：

（张嘴）第一次那个……喂，下次要写清楚好不好，“第一次那个”的“那个”到底是隐藏着怎样不可告人的事情啊，这绝对是太“那个”了。所以，当别的老男孩都在渴望着手机更新换代的时候，你这个老男孩绝对不是在渴望一台游戏机吧？绝对是在渴望着“那个”吧喂！？

巴哈姆特

电软好好弄吧,支持这么多年想在我有生之年一直看下去,你们要是停刊我将不在买任何游戏杂志了

蔬菜汁回复：

不要这么早下结论吧，死硬派而且里面有一些特别味道的东西不止是杂志啊，也许你会在别的东西上找到类似的感觉也不一定，不过在经验累积到那个等级之前，要介绍更多的朋宇到电软这边来，尤其是介绍你巴哈的朋宇们过来，即使不能做到10人一本也要至少做到50人一本这程度，这件事很早以前已经跟你说过了吧？但是你至今都不给正面答复，可见你修炼的等级还很低，还需要继续成长，加油吧少年，等你的回复。

啊，查阅之前的留言才发现你已经回复过那个问题了，但是道歉什么的那种没种的事情咱才不会做，所以就干脆把乃上次的留言一并登出来好啦，算是扯平了！

（巴哈姆特之前的回复）刚入手第290期，突然想到这月是买电软13年的纪念月，日期还能记住那就有点瞎鬼了，从一个中学生看到年近30我都有点佩服我这毅力了，这应该是游戏的功劳吧，谁爱说嘛说嘛，我就喜欢玩游戏这是天注定的，这么多年电软一直是我游戏路上的好伴侣，电软有过低潮我陪着它一路走了过来，弄的我现在选择游戏的习惯就是电软登了攻略的我才有我玩的价值,不知道这样的选择会不会错过一些好游戏，算了反正这么大岁数除了工作玩游戏的时间也没那么多，大晚上闲着又说了那么多鬼话，蔬菜汁你比我老是老大哥听了在下这些废话别见怪,我知道你不会见怪的，爱看银魂的家伙不懂幽默干脆去自杀吧!最后说一句我名字与某网站无关，就是喜欢这家伙而已，同事全都蹭我的书看，以后我带单位去想看自己买去，为电软推广做贡献。

（蔬菜汁的第二次回复）啊，看过了这段留言，小编心中真的是感慨万千，原本以为对方只是个十几岁的小毛孩子，随便写几句打发一下就可以了，没想到和自己一样，已经是顶着各种压力、困难仍然还能逆流而上不畏艰难险阻勇往直前的大叔了，当年那个只看过几本电软的伪读者都已经成长为这本杂志的老编辑，想想就觉得可怕，虽然第一段的回复有些敷衍成分太多但是对于……却颇多好处也就不去刻意删除重写了，希望读者理解。谢谢并不是那网站的巴哈在30岁这个要命的年龄段还能挤出时间过来留言给我们，你要保重身体，我们会带着你那份努力、勇敢地生活下去！

lc随

神卷之力，我终于打穿了，额呵呵，对于海K的专栏表示喜欢希望继续努力。

宇多田回复：

宇多田在这里谢谢这位读者的支持~ 不过为什么你们都开始叫我海K了啊，我才不是海K呢！ 可恶~我要去把罪魁祸首抓住来海K半个小时！（某罪魁祸首偷笑中）

风林火山

工作以来一直支持电软，由于看杂志心切，每次都提前好几天就开始询问公司门口报摊的小哥（只问电软）。久而久之，小哥被我的热忱打动，后来每当我去他那买电软，就会附送各种当天卖剩下的报纸（当然也有没有剩下报纸的情况^_^）。不过去年过完年他就不继续在那个报摊工作了，虽然过了这么长时间，但是每次再到那个报摊买杂志时，还是能想起他。又到了新的一年，祝他的事业一帆风顺。

蔬菜汁回复：

终于有个像样的回复出现了，这段留言就和读完了之后心里会发生变化的某段电软的文字一样呢。工作以后还继续关注电软的读者还真是不多，因为大多数读者都直观地以为我们只是一本单纯介绍游戏的杂志，殊不知还有“那些”混杂在其中，读懂了“那些”并且凭借它顺利升级到LV2的火山，你和报摊小哥的邂逅、相知与那隔着时空的思念已经深深把我打动，简直堪比每天7点档黄金时间上演、让众多妈妈桑泪奔的连续剧，我们将继续关注火山与报摊小哥的后续报道，另外也欢迎更多的小哥，把你们的故事留下来，供大家……YY……嘿嘿嘿嘿（挠头），祝火山和小哥新的一年，事业感情双丰收！你们要努力加油哦！

龙哥热线

冲动是魔鬼，钱要一分分地挣，钱也要有规划地花。谢谢莫邪童鞋，十万分地感谢。

因理财不当最近穷的只剩下最后一条裤子的龙哥

Q 我想要入手一台PS3，在之前的杂志上看到了钛光蓝PS3主机+《GT赛车5》这个套装，折合人民币2250元。（写到这居然放学了…于是乎回家再写…）我在网上搜索了相关信息，结果毫无进展。所以我再次拜托龙哥，这个套装在哪些地方能够买到或者订购？是否有保障？套装包括些什么？我实在很想得到这套机器啊！！！最后对自己说："会登的！一定会登的！即使下一期看不到，下下期总会看到的......

（广东东莞 豪猪）

A 会登的！会登的！只不过不知道这相对于你来说是"下一期"呢，还是"下下一期"呢？（笑）这款《GT赛车 5》同捆套装是Sony为游戏发售造势而特地推出的限定版本，其中包括初回限定版《GT赛车 5》游戏软件、充满金属光泽的钛蓝色基调160G版本PS3一台、一支钛蓝色无线手柄、AV端子线以及USB 连接线各一条。

话说这款同捆版主机在国内还是比较常见的，不难买到，龙哥就在N多家店里都见到过它钛蓝的身影。如果你当地的店里没得卖，那就只能求助风险较大的网购了。无论采取什么订购途径，都记得一定得找一家信誉好的老店。

说起"保障"，这就是俺们大陆玩家最大的悲哀了，对我们来说，店家给承诺的保修期限了也许就是最不错的保障了吧。



↑钛蓝色的PS3主机确实比较少见，想必收集控们已经将这款《GT5》同捆版列入了购买计划吧。

Q 龙哥你好，我是给《电软》第一次写信，想来想去也不能落下龙哥啊！因为宇多田的新专栏使我产生了共鸣，于是我也想开始购买正版游戏。请问现在各主机（PS3、Xbox 360、PSP、NDS、Wii）的正版游戏大概都多少钱？我可不想在价格上走弯路啊，钱可都是用在刀刃上的......

（黑龙江哈尔滨 王志成）

A 作为一个玩家，支持正版按理说应该是一件天经地义的事，但是就目前国内的游戏环境的来看，要想做到这一点对于玩家们确也不是一件什么轻松的事。支持正版游戏是要做好大笔资金投入的觉悟的，因为支持正版游戏事业可不像口头随便说说那么简单，这可是需要你口袋里的银子做后盾。

正版游戏也分为很多版本，而这其中是存在价格差异的，关键还是得看玩家的个人需求如何了。拿PS3正版游戏举个例子，比如说《神秘海域》年度版的价格就很实惠，大概190大洋就能搞定，可是前段时间的《GT赛车5》初回限定版的价格则要410大洋左右，更有装配有遥控炸弹车的《使命召唤 黑色行动》豪华限定版的价格更是需要1700大洋左右。鉴于以上情况，龙哥也不好将所有正版游戏的价格向你一语定论。如果说你想在支持正版游戏的大业上少走弯路的话，还是先要制定一个自己的购买计划，然后依据这个购买计划再去了解目前国内市场的行情和平均价格，这样才能真正做到自己心中有底。



↑像这种威望版的正版游戏在价格就要高上不少。

Q 1、6.31版的PSP 3000可否破解？

2、最近温习老游戏，终于通了《口袋妖怪 红宝石》。一周目时，我没有捉到固拉多，还可以补救吗？凤王和洛奇亚怎么抓？

3、龙哥认为《战神4》的剧情会怎么样发展？

（安徽淮南 索尼的○×□△）

A 1、目前还没有黑客破解小组宣布完成了对于6.31版的PSP 3000的固件破解，不过龙哥觉得6.31版离破解也应该不远了。2010年底的时候，PSP破解工作突然发力，发布了之前被称为"无法破解"的6.20版本破解教程，想必使用6.31版的PSP 3000玩破解游戏也只是时间问题了吧。

2、关于固拉多，如果你玩的是非386版的《口袋妖怪 红宝石》，那么固拉多就只有一个，要是被你打死就不会再出现了。如果你玩的是386版的《口袋妖怪 红宝石》，那么还有可能在沙漠里遇到，不过机率相当之低。凤王和洛奇亚绝对算是《口袋妖怪 红宝石》里的神兽，是无数玩家垂涎的对象。凤王会在等级20~40级之间随机产生，122公路日落山山顶就是它的出现地点；洛奇亚会在等级20~40级之间随机产生，在126、127、128水路，深水区海草丛中都会出现，而且在同层其它地方貌似也能遇上！

3、关于《战神4》的剧情，龙哥毕竟不是Santa Monica工作室的成员，在这只能是斗胆预测一下。在《战神3》的结尾，奎爷在把奥林匹斯山神界和人界都搅合得天翻地覆之后选择了自裁，不再充当众神的工具。但在最后制作组还给我们留下了一个悬念，就是原本应该横尸街头的奎爷却不见了，地上只剩下了斑斑血迹。今后如果有《战神 4》的话，游戏应该会发生较大的变革，毕竟奥林匹斯山众神都已经殒命于奎爷的链刃之下，如果再大胆一点的话，我们甚至可以不排除《战神4》会将剧情背景设置在现代。但是Sony有他自己的计划，他们也不会随便拿这块看家的金字招牌当儿戏，所以就算确定会有《战神4》，那我们也不知道要等到猴年马月了。

Q 在这光降温不下雪，光刮风不刮钱，万物因热胀冷缩而紧缩，通货却膨胀的时候，我给各位拜个晚年。

1、小编们放元旦假么？

2、当我用5.03—GEN C的时候，我的美版3000型号小P玩不成《秋之回忆——安可》，我一进去就黑屏，求解释。当我用5.03——普罗米修斯4的时候玩《大航海时代4》（也有可能是五代，记不清了）时，也是一进去就黑屏，同求解释。当我用5.03——普罗米修斯2的时候，玩美版的《争分夺秒》，刚开始还行，到后来几天后已进入比赛就黑屏，求解。

3、本期（280期）《电软》有欺诈行为，马里奥的图片不足150张，四舍五入不足200，求解时。

最后，在拜个晚年吧，首尾呼应，Yeah！

（河南襄城 苏畅）

A 看到苏畅读者的开场语，龙哥只想说——唉呀妈呀，大兄弟你真是太有才了。玩笑开罢，开始回答问题：

1、虽然小编们要时刻准备爆发各种小宇宙来应对加班赶稿之类的突发紧急任务，不过编辑部毕竟还是同黑煤窑有天壤之别的，所以小编的各种人身权利和法定节假

日还是会有保障的，所以元旦放假自然就是水到渠成了。

2、你的这种情况基本上可以排除是游戏自身的问题或是机器固件版本过低所造成的了，龙哥觉得应该是你的小P有什么其他的硬件故障。如果这一现象已经很严重到影响平时正常游戏的话，龙哥还是建议你拿到电玩店里去检修一下。

3、弄欺诈是坏孩子干的事，到底是谁干的，龙哥查明真相后一定会替天行道。龙哥的数学不好，不过貌似150四舍五入就是约等于200啊……

Q 龙哥好！面对渊博而又和蔼，神圣而又万能的龙哥，以前仅在书中见过别人提问，今天……我来了。

请问我刚入手的PSP 3000 6.20版本在被破解后可不可以在玩完后关机呢？毕竟破解不完美，所以还要刷机，也就是说要天天刷机吗？JS们却都说无碍，没错，这就是我的问题。在此特祝龙哥圣诞、元旦快乐。开开心心每一天。

（黑龙江 蜡笔小P）

A 实在是过奖，弄得龙哥我都脸红不好意思了。（众编：喂，你不本来就是粉红色的嘛？）欢迎你以后常来啊，保准你来提问第一次就绝对再想来提问第二次。PSP 3000 6.20版本破解之后当然不能关机了，否则就又得重新刷，这点跟原来许多老版本的PSP 3000是一样的。玩PSP哪会有那么麻烦，只要你玩完之后保持待机状态不关机，就不用天天刷机了。虽然这点可能对刚刚接触PSP的玩家还有些不习惯，但是大部分老玩家们都是这么一路走过来的，所以只要习惯就好，而且不关机的话对PSP机器本身的影响也不大，所以犯不上太担心。最后谢谢你的祝福，龙哥也祝你在新的一年里能够开心，如果是学生的话逢考必过，如果是上班族的话工资月月涨，恩，以上。

Q 编辑部的小编们都很喜欢《怪物猎人3》吗？之前我只知道赤银是猎人饭，但不知道龙哥怎么样？龙哥喜欢玩什么武器啊？另外，我想要一个毒太刀的具体升级表，可否给一个中文版的，网上大部分都是日语版的，我是小白，看不懂啊，还请龙哥一定帮我这个忙。

（腾讯网友 Kitty啦）

A 恩，据不完完全统计，目前编辑部包括龙哥在内，总共有赤银、宇多田、肥皂、莫邪以及里屋的美编头子都在《怪物猎人3》中喧哗乱战。龙哥最最喜欢的武器也是太刀，威力和华丽度俱佳，再透露一下，编辑部除了莫邪用弓之外，其余各色人等也都是喜欢用太刀。话说本作中的毒属性太刀分别有毒刀坎特雷拉、碎流毒蛇长刃和猛毒太刀三把，其中毒属性最高的刀是毒刀坎特雷拉（其拥有40的毒属性数值），所以龙哥在此就将这把刀的强化表列出来吧。

名称	价格/强化	攻击力/强化	特殊效果	斩位	会心	装饰孔	作成时机	使用武具玉
古结云太刀	0z	50			0%	—	—	武具玉★1
	1000z	65						
	生产	初期装备						
	端材	—						
└结云太刀	500z	70				—	下位	武具玉★1
	1000z	85						
	强化	结云之木★1铁矿石★1						
	端材	木之端材★1 矿石端材★1						
├结云太刀 改	1000z	90			0%	—	下位	武具玉★2
	1000z	105						
	强化	燕雀石★5 结云之木★5 鸟龙种的牙★5						
	端材	木之端材★1矿石端材★1						
│├结云大太刀 │ │	2000z	130			0%	—	下位	武具玉★2
	2000z	145						
	强化	光水晶★1燕雀石★10 结云之木★10 土沙龙的爪★2						
	端材	木之端材★1矿石端材★2						
│└鲜血十字刀	4900z	120	毒30		0%	—	下位	武具玉★2
	2000z	135						
	生产	毒怪龙的爪★5 可怕的毒腺★2 毒怪龙的皮★4燕雀石★8						
	强化	可怕的皮★3 毒怪龙的爪★4 毒袋★5 铁矿石★8						
	端材	毒怪龙的端材★2						
│ └鲜血十字刀 改	15000z	150	毒35			—	下位	上武具玉★2
	3000z	155						
	强化	毒怪龙的皮★3 恐怖的嘴★1可怕的毒腺★3 轰龙的牙★4						
	端材	毒怪龙的端材★2						
│ ├■毒刀坎特雷拉	60000z	170	毒 40			—	上位	坚武具玉★2
	8000z	185						
	强化	可怕的上皮★3 可怕的猛毒腺★3 灵鹤石★5						
	端材	毒怪龙的上端材★1 矿石上端材★1						
│ └深红十字刀	40000z	170	雷 26		10%	—	上位	坚武具玉★2
	7000z	186						
	强化	电怪龙的上皮★3 电击袋★3 冰晶金属★5						
	端材	毒怪龙的上端材★1矿石上端材★1						
│ └失落伊典	60000z	190	雷30		15%	—	上位	坚武具玉★2
	8000z	205						
	强化	电怪龙的锐爪★3 恐怖的嘴★2 雷狼龙的高电壳★5						
	端材	毒怪龙的上端材★2						

サガ3時空の覇者 Shadow or Light





□ 文／赤银

NINTENDO DS NDS	本刊译名：沙迦3 时空的霸者 影或光		2011年1月6日
角色扮演	SQUARE ENIX	5980日元	日版
卡带	1人	1Gbit	全年龄

时之齿轮



本作中一个重要的道具便是操纵时间的装置——时之齿轮。时之齿轮能够根据战斗中不同的行动积累时之齿轮点数，其增减范围是-5~+5。消费时之齿轮点数能够发动齿轮传动装置，使角色来往于过去、现在、未来之间，更加有利的推进战斗。而且根据平时积累时间齿轮点数的不同会对本游戏特有的SSS系统（Scenario・Synchro・System剧本共鸣系统）产生影响，满足一定条件便可以在自由剧本中会出现新的选择项以看到特殊的剧情或是获得道具。

冻结系统



入手时间装置斯特斯罗斯的部件“冻结系统（フリーズシステム）”后可以开启使用，移动中按住Y键会使敌人于水流等停止，停止状态下可以从任何方向接触敌人进入战斗。此外天空遗迹地下4层等处有的宝箱与采矿点也需要时间冻结将水流停止后才能获得。

种族	擅长武器	成长方向	备注
人类	长剑・刀	HP・力量等	极具平衡的万能型。能够提升全部武器的熟练度。但是由于过于平均上升数值并不高，想要提升长剑・刀以外武器熟练度的话还是分别使用擅长该武器的种族比较好。与超能力者不同，无法习得特殊能力。
超能力者	旱剑・弓・魔法辞典	魔力・速度等	由于只有超能力者可以提升魔法的熟练度，因此想要育成魔法系角色的话还是使用该种族会比较好。由于擅长魔法，使用魔法辞典的话可以很容易地提升魔力。而使用旱剑的话可以提升速度。并且通过战斗能够习得各种特殊能力。
兽人	体术・枪	HP・速度等	HP的成长率极高。常用体术的话可增长速度，而使用枪的话更容易增长力量。而使兽人使用魔法的话也能够增长魔力。此外从怪兽变化成兽人的话能够继承一部分怪兽的能力。
怪兽	无法使用	几乎不成长	战斗后吃肉的话便能够变成怪兽，并且在怪兽状态下继续吃肉的话，根据肉与现在所属的怪兽种类的不同组合，可以进一步变成其他种类的怪兽。低几率出现突然变异能够变成较强力的怪兽。由于所变怪兽种类的不同属性与技能也大不相同，变成其他怪兽的时候偶尔可以继承上一次变化的特性与技能。
生化人	大剑・斧	HP・力量	处于人类与机器人中间的种族。物理攻击力较高。但其成长率却不敢恭维，虽然根据装备品多少会有所变化。以生化人为中心育成的角色很容易由于速度过低而难以
机器人	铳器・重火器	HP（微量）	由于在几乎不会战斗中成长，其各项数值需要通过装备品来改变。其特点是在同一部位能够装备复数装备品。在缺乏强力装备的初期似乎并不大好用。其他就是武器的消费次数会是通常的2倍，以及除石化以外的其他全部异常状态无效。

齿轮传动装置



随着剧情的发展可以在战斗中使用，操纵时间的攻击方式。

过去齿轮传动

消费1齿轮点数，将已经行动完成的角色由过去召唤至现在，在回合的最后将本回合的行动重复一次。

现在齿轮传动

最大消耗5齿轮点数，使同伴们发动一齐攻击。随着参加攻击的人数越多消耗齿轮点数越多。

未来齿轮传动

消耗1齿轮点数，将伙伴一人由未来召唤。在下一个行动顺序时以装备的武器进行最强的一次攻击。

剧情能够使用未来齿轮传动之后即使齿轮点数是负值状态下依然可以使用过去、未来齿轮传动。由此可以意图性的制造负齿轮点数。

种族系统



本作与前作不同在人类、超能力者、怪兽、机器人4个种族的基础上新加入了位于人类·超能力者与怪兽之间的兽人和相反方向与机器人之间的生化人，共6各种族。根据战斗之后安装螺丝或是吃肉会在相邻的种族之间产生变化。安装螺丝会向机器人方向变化，而吃肉会向怪兽方向变化。

【螺丝】机器人⟷生化人⟷人类·超能力者⟷兽人⟷怪兽【肉】

而人类和超能力者之间是通过取得与角色相反属性的肉和螺丝转换的，其中相反的属性是【火⇔水】【土⇔风】。

全部的角色都能够变成全6种类的种族，其中人类最大的优势就是除了擅长武器之外也能够提升其他武器的熟练度，而其他种族只能提升其相应擅长武器的熟练度。而当武器熟练度上升后，其攻击力与命中率都会随之上升，并且更容易觉醒技能。超能力者属于魔法师类的角色专攻魔法，其他种族也都各有所长。使用飞船斯特斯罗斯设备的净化机器的话，能够向人类·超能力方向退回一个种族，但是需要特别注意的是这种情况下之前获得的全部特性将被重置。

全密码列表

本作中能够输入密码，可以开启新要素、获得道具，状态加成等。分为4位和6位之分。获得方法大体都是由游戏内阅览各种书籍、打开宝箱或达成某种条件获得，也有现实中官方以及各种杂志公布等等。在这里姑且将已知的全部密码列表放出，仅供参考。

密码	内容
8b92	追加玩家颜色
988a	全员最大HP基准值+5
9886	全员最大HP基准值+10
8ba7	全员力量基准值+1
8b89	全员防御基准值+1
8b8e	全员魔力基准值+1
8b88	全员速度基准值+1
9da6	长剑熟练度
9d9f	大剑熟练度
9d8c	刀熟练度
9da6	早剑熟练度
9da3	枪熟练度
9d99	斧熟练度
9d91	体术熟练度
9d93	弓熟练度
9d9c	铳器熟练度
9d8d	重火器熟练度
9d8f	火魔法辞典熟练度
9d98	水魔法辞典熟练度
9d86	土魔法辞典熟练度
9da0	风魔法辞典熟练度
9d85	暗魔法辞典熟练度
9d88	再生魔法辞典熟练度
9d97	回复魔法辞典熟练度
9d90	付与魔法辞典熟练度
9eaa	长剑技「かすみ二段」
9e9f	大剑技「クロスブレイク」
9e8c	刀技「疾風二段」
9ea6	早剑技「カットイン」
9ea3	枪技「ペネトレイト」
9e99	斧技「パワーダイブ」
9e91	体术技「フラッシュブロー」
9e93	弓技「イド·ブレイク」
9e9c	铳器技「クイックドロー」
9e8d	重火器技「精密射击」
9e8f	火魔法辞典「ファイラ」
9e98	水魔法辞典「ブリザラ」
9e86	土魔法辞典「クエイラ」
9ea0	风魔法辞典「サンダラ」
9e85	暗魔法辞典「クラウダ」
9e88	再生魔法辞典「エスナ」
9e97	回复魔法辞典「ちゆのしずく」
9e90	付与魔法辞典「マインド」
9c88	ロングソード
9c89	ミスリルソード
9584	バスタードソード
9585	ディフェンダー
9472	刀
9473	青龙刀
9c84	レイピア
9c85	サーベル
9c81	スピア
9c82	ブリューナク
8a89	バトルハンマー
8a8a	バトルアクス
8b80	パンチ
8b81	キック
8a83	弓
8a84	ミスリルの弓
9086	デリンジャー
9087	火绳铳
9176	サブマシンガン
9177	火炎放射器
8f7a	火魔法辞典
a072	水魔法辞典
8e72	土魔法辞典
a07a	风魔法辞典
8d72	暗魔法辞典
8a78	再生魔法辞典
9b76	回复魔法辞典
907a	付与魔法辞典
8da7	伤药×5
8f9b	火之水晶×5
a095	水之水晶×5
8e9b	土之水晶×5
a08f	风之水晶×5
8d99	暗之水晶×5
8a86	治疗之水晶×5
9b8c	治愈之水晶×5
908b	バーサク水晶×5
907b	マインド水晶×5
907c	ヘイスト水晶×5
907d	プロテス水晶×5
8a9c	手榴弹×5
8a8b	炸光弹×5
8a8c	火炎瓶×5
8a8d	核爆弹
9ba5	TGPMAX
9065	所持金+500ケロ
9061	所持金+1000ケロ

密码	道具	内容
85ckz1	新增剧本	自由剧本「消えた結婚指輪」
9zf2p9	新增剧本	自由剧本「勝ち組?」
8ou1tx	新增剧本	自由剧本「残りひとつの魔力」
j0erp9	新增剧本	自由剧本「石の向こう」
84o45p	新增剧本	自由剧本「発掘エキスパート」
p8ik9y	新增剧本	自由剧本「イレムへの手紙」
ir40n1	新增剧本	自由剧本「親父の背中」
f31qx8	新增剧本	自由剧本「ハント：イレム街道」
c4mr36	新增剧本	自由剧本「ハント：イレム山道」
3258kg	新增剧本	自由剧本「ハント：海岸街道」
a70098	新增剧本	自由剧本「ハント：イレム海溝」
0z9075	新增剧本	自由剧本「ハント：沈没船」
mi6693	新增剧本	自由剧本「ハント：天空の遺跡」
ax33qi	新增剧本	自由剧本「ハント:フェンリルの迷宮」
es4hju	新增剧本	自由剧本「ハント：キナイア街道」
nv598n	新增发掘	发掘：圣堂
0z7771	新增剧本	自由剧本「発掘:イレム海溝」
x08n34	新增剧本	自由剧本「発掘:ハシド山道」
h0u84n	金の針	赠品：道具1
fxics3	コーヒー×5	赠品：道具2
2w5quw	銀の針×5	赠品：道具3
nov3kp	テレポ×3	赠品：道具4
eg7pry	ハイポーション×5	赠品：道具5
kff816	バーサクの水晶×2	赠品：道具6
2921s4	火の石	赠品：道具7
06w93k	マインドの水晶×2	赠品：道具8
2fts0s	水の石	赠品：道具9
ap29zc	金塊4	赠品：道具10
0upao0	エリクサー	赠品：道具11
o0fbpj	金塊5	赠品：道具12
riy60w	火の石×2	赠品：道具13
15973l	金塊6	赠品：道具14
0a0194	闇の石×2	赠品：道具15

cx88z3	金塊7	赠品：道具16
3d7yyf	目薬×5	赠品：道具17
9s389u	十字架	赠品：道具18
xrb308	のどあめ×5	赠品：道具19
61yn22	解毒剤×5	赠品：道具20
971i14	とんかち×5	赠品：道具21
566ps6	金塊3	赠品：道具22
s1fg9a	光の石	赠品：道具23
0lynr5	プロテスの水晶4個	赠品：道具24
56t2wd	闇の石	赠品：道具25
92z9wq	ヘイストの水晶×4	赠品：道具26
3vwxr9	土の石	赠品：道具27
dg52u1	エリクサー	赠品：道具28
13th85	コテージ×4	赠品：道具29
og2k2d	水の石×2	赠品：道具30
oo99e0	風の石×2	赠品：道具31
f328z1	金塊8	赠品：道具32
5u449q	光の石×2	赠品：道具33
c3e4m7	風の石	赠品：道具34
6757i9	エリクサー	赠品：道具35
6dsray	手榴弾×5	赠品：道具36
2abz06	ガスグレネード×5	赠品：道具37
6nps43	スタングレネード×5	赠品：道具38
0z073m	復活の水晶×5	赠品：道具39
st8fo5	火の石	赠品：道具40
6rjg52	風の石	赠品：道具41
z626p5	水の石	赠品：道具42
2lu142	土の石	赠品：道具43
85n1ja	闇の石	赠品：道具44
04f22u	光の石	赠品：道具45
1938he	炎の盾	赠品：防具1
9ukmpw	アイスシールド	赠品：防具2
8goam0	ドラゴンの盾	赠品：防具3
d677bh	ゴールドの兜	赠品：防具4

2ycrbp	ミスリルの兜	赠品：防具5
o5k42r	ダイヤの兜	赠品：防具6
3nnuqq	ゴールドメイル	赠品：防具7
1zpi4l	ミスリルメイル	赠品：防具8
8duo35	ダイヤメイル	赠品：防具9
8obz2p	ゴールドの小手	赠品：防具10
8333a0	ミスリルの腕輪	赠品：防具11
i5p8gp	ダイヤの小手	赠品：防具12
5wm8x5	メタルブーツ	赠品：防具13
1hq7ul	ミスリルの靴	赠品：防具14
foctzu	ダイヤのゲタ	赠品：防具15
198co0	バンダナ	赠品：防具16
f3r31o	コサージュ	赠品：防具17
2jw25f	ペンダント	赠品：防具18
i78czi	ブローチ	赠品：防具19
8axgcc	サングラス	赠品：防具20
0j273v	ピアス	赠品：防具21
r9b3ib	耐火マント	赠品：防具22
vb20q8	防寒マント	赠品：防具23
j7eq50	再生の魔法辞典	赠品：魔法辞典1
j9zaul	回復の魔法辞典	赠品：魔法辞典2
chf260	ちゆの魔法辞典	赠品：魔法辞典3
oi0xu7	付与の魔法辞典	赠品：魔法辞典4
s4st42	強化の魔法辞典	赠品：魔法辞典5
devu00	火の石	老师的赠品1
kisd4u	風の石	老师的赠品2
jji27l	水の石	老师的赠品3
hczs73	土の石	老师的赠品4
k0dhle	闇の石	老师的赠品5
wgl9bn	光の石	老师的赠品6
gllnfz	エリクサー	老师的赠品7
pjui9r	復活の水晶	老师的赠品8
dlfkzm	火炎瓶×5	老师的赠品9





现在

■达姆镇（ダームの町）【现在】

开篇后设定主人公们的名字并选择颜色。一周目想要使用“颜色5”的话可以在这里输入密码“8b92”获得。

战斗后第二天，与长老对话获得时之齿轮（**タイムズ・ギア**），之后前往神殿。

神殿中剧情希琉（**シリュー**）与梅露罗斯（**メルローズ**）加入。为了开启时间机器斯塔斯罗斯（**ステスロス**）众人前往北之塔。

■北之塔（北の塔）【现在】

初期迷宫比较简单，2层右侧的宝箱可以从更上一层的空洞落下取得，来到4层Boss战，战胜Boss：**ペブル**后取得深处宝箱中的**ムオン**。从地图西侧前往伊雷姆镇（**イレムの町**）。

■伊雷姆镇（イレムの町）【现在】

在小镇最下方的民家中入手斯特斯罗斯的部件“过去传送装置（**過去ワープ**）”。由此前往神殿。由宿屋最里面的房间可以进入温泉，而这里有一条隐藏通路可以前往魔法屋。

■神殿【现在】

进入神殿后发生强制战斗，战胜后前进梅尔罗斯（**メルローズ**）离队。将过去传送装置（**過去ワープ**）安装到斯特斯罗斯上，前往过去。途中发生剧情，开启可以使用“过去齿轮转动”。





过去

■圣道【过去】

进入圣道与吉尔对话发生剧情，继续前进离开圣道后向下可以进入海岸街道。向左可进入伊雷姆街道（**イレム街道**）。

■海岸街道【过去】

向下前进到雷伊镇（**レイの町**）。向左可以前往绿之大地（**みのりの大地**）。

■雷伊镇（レイの町）【过去】

与道具屋店长对话获得斯特斯罗斯的部件“净化机器（**浄化マシン**）”。回到伊雷姆镇。

■伊雷姆镇（イレムの町）【过去】

在小镇最下方祈祷之馆与老婆婆对话发生剧情，前往伊雷姆下方的山间洞窟救助芙蕾雅（**フレイヤ**）。

■山间洞窟【过去】

按下地下1层正中的机关出现宝箱。地下3层左侧楼梯前方有两个机关的地方左侧是怪兽，右侧是宝箱。登上地下3层上方的楼梯前进发生剧情战斗，击败芙蕾雅后加入队伍。继续上楼Boss战：**ドグラ・ゲイザー×2**，战胜后深处的宝箱获得驱动引擎（**駆動エンジン**）。带芙蕾雅回伊雷姆镇。

■伊雷姆镇 祈祷之馆【过去】

与老婆婆对话，获得**サモン**魔法后可在水中移动。与镇上众人交谈，老爷爷处获得情报后从上方离开伊雷姆街道前往穆镇。

■穆镇【过去】

在宝箱中入手伊芙拉姆之种（**イフラムの種**），可以将其埋到绿之大地（**みのりの大地**）的土地中。之后通过斯特斯罗斯回到现在，途中谜之男性出现，时之齿轮追加新机能。

现在

■达姆镇（ダームの町）【现在】

前往中央上方的吉尔（ギル）家与吉尔对话剧情，将芙蕾雅（フレイヤ）托付给吉尔，芙蕾雅离队。前往伊雷姆镇。

■伊雷姆镇（イレムの町）【现在】
前往下方民家与库洛诺斯（クロノス）对话剧情出现混沌娘，获得南塔之键。再度与其对话可以获得部件"ジュークボックス"。之后从海岸街道向下前往南塔。

■南塔【现在】
有许多空洞需要注意。从3层下方的空洞落下沿通路继续前进Boss战。胜利后获得混沌城之键。之后前往混沌城寻找未来传送装置（未来ワープ）。

■混沌城（カオス城）【现在】
从地下2层左上的栏杆破损处落下，按下机关，回收宝箱。继续向上使用混沌城之键。前进到最上层通路前Boss战。胜利后获得未来传送装置（未来ワープ）。脱出后回到伊雷姆镇。

■伊雷姆镇（イレムの町）【现在】
与库洛诺斯对话，剧情获得斯特斯罗斯部件"冻结系统（フリーズシステム）"。

■神殿【现在】
剧情中来到神殿，安装未来传送装置后前往未来。



未来

■伊雷姆镇（イレムの町）【未来】
从库洛诺斯（クロノス）处获得部件"发掘系统（発掘システム」）"
前往宿屋自动发生剧情，获得"メタモルの魔法"。前往穆镇。

■穆镇（ムーの町）【未来】
发现小镇上的人都变成了怪兽サハギン，持有メタモルの魔法可以与其对话，买卖道具。前往神殿右下的新达姆镇。

■新达姆镇（新ダームの町）
调查正中央的墓发现通往地下的梯子，与深处民家的梅尔罗斯对话获得"警戒系统（警戒システム）"。得知班派都市（バイパーの都市）的暗语"アエウクス"。通过海底道，前往班派都市。

■班派都市（バイパーの都市）
乘轨道车到达右上的停靠点，与迪奥鲁对话获得斯特斯罗斯部件"胶囊旅馆"。迪奥鲁加入。前往避难所（シェルター）

■避难所（シェルター）
与博士对话获得ロケットベルト、通信机，选项选择"是"则前往浮游大陆。

■雅迪斯村（ヤディスの村）
在村民口中得知天空遗迹的情报，调整武器防具后前往天空遗迹。

■天空遗迹
一路向下，地下3层有岔路，下方的道路有宝箱和采掘点。向上前进最深处获得遥控器（リモコン）。前往众神之山（神々の山）。

■众神之山（神々の山）
各区域的机关可出现宝箱。在顶之塔8层的房间内有空洞，剧情主人公等人落下，迪奥鲁离队。9层Boss战，战胜后获得时空传送装置（時空ワープ）和スカウトシステム。此后可使用Y键随时呼出斯特斯罗斯（ステスロス）。前往避难所与博士对话，令スカウトシステム可以使用。使用遥控器召唤斯特斯罗斯后，按X键从操纵席选择前往异次元。



异次元

■异次元
来到异次元后剧情，引擎和传送装置损坏。前往哈米特村（ハーミットの村）。

■哈米特村（ハーミットの村）
与左下小屋中的村民对话，地图上出现魔狼迷宫（フェンリルの迷宮），从村子深处的树取得木天蓼后前往魔狼迷宫。

■魔狼迷宫（フェンリルの迷宮）
进入后向右有宝箱，向左前进发生剧情。途中按下机关继续向前，中央通路向上Boss战，胜利后获得牢屋之键。向右侧前进使用牢屋之键，继续前进发现涅梅希斯，加入同伴。回到哈米特村报告。之后前往达琉斯镇（ダリウスの町），乘定期船前往基奈亚镇（キナイアの町）。

■基奈亚镇（キナイアの町）
更新装备并交谈转过一圈后前往哈希德山（ハシド山）。

■ハシド山
采掘点较多，不要错过。最深处Boss战，战胜宝箱获得ソロモンソード。前往水晶岬

■水晶岬
与沙鲁鲁（シャルル）对话后，向左前往帕勾斯迷宫（パゴスの迷宮）。

■帕勾斯迷宫（パゴスの迷宮）
进入后立刻Boss战，战胜后剧情，可以继续前进了。按照红色星1、2、3、4的顺序按石头机关可以打开水门。与水晶岬的沙鲁鲁（シャルル）对话后剧情。从迷宫向左进入狂乱沙漠（荒れ狂う砂漠）

■狂乱沙漠（荒れ狂う砂漠）
进入内部后剧情发生Boss战，击倒后在沙漠中寻找散落的4个斯特斯罗斯的部件。之后向北，前往斯特斯罗斯镇。

■斯特斯罗斯镇（ステスロスの町）
与奎沙博士（クエーサー博士）对话剧情获得斯特斯罗斯2号机。前往库劳德镇（クラウドの町）。其他开启新的可去地点，可以入手宝箱。

■库劳德镇（クラウドの町）
进入后右侧的民家中与兹高巴对话。之后前往王城，与国王对话后为取得契约胜利之剑（エクスカリバー）前往扎卡里昂镇（ザカリオンの町）。

■扎卡里昂镇（ザカリオンの町）
与右侧民家中的人对话获得エクスカリバー，回到库劳德镇将其给国王看获得通行证。从波特鲁镇（ポートルの町）前往地下。

■波特鲁镇（ポートルの町）
涅梅希斯离队，迪奥鲁加入。由中央通路前往地下世界。

异次元地底

■莫兹玛镇（モズマの町）
由地底街道向上穿过纳斯之谷（ナスの谷）到达莫兹玛镇（モズマの町）。前往最深处的长老处对话发生剧情，北侧出现大楼梯。通过北侧的大楼梯前往科曼多镇（コマンドの町）。需要使用メタモル的魔法改变巡逻的位置才能通过。

■科曼多镇（コマンドの町）
从左上民家的蒙面人处获得剑，在民家前与波拉久对话，前往结界的遗迹。

■结界的遗迹
从有铁丝网区域的铁丝网的缺口处落下可以移动到下一个区域。最深处迪奥鲁离队，开始Boss战，途中剧情之后战斗继续，战胜后迪奥鲁离队，波拉久加入。前往高特山（ゴート山）。

■高特山（ゴート山）
在区域4发生剧情，之后可以继续前进。进入10区域后剧情，继续前进是拉古纳城（ラグナ城）。

■拉古纳城（ラグナ城）
有许多空洞和传送点，需要多次往复。收集齐宝箱后前往1层中央剧情后Boss战。继续前进剧情战斗6回合后剧情，最终Boss战。破坏触手后攻击本体，变身之后击倒出现真最终Boss，连战胜利后剧情，回到未来班派都市，出门后剧情END。

通关之后可以选择NewGame+继承特性以外的属性值、道具、装备与各项收集内容。并且追加HARD难度。

NINTENDO DS
NDS

本刊译名：沙迦2 秘宝传说 | 2009年9月17日
角色扮演 | 任天堂 | 5980日元 | 日版
卡带 | 1-4人 | 1Gb | 全年龄

サガ2秘宝伝説
GODDESS OF DESTINY

人类和超能力者的成长系统



本作的装备和技能系统与众不同，武器大致分为固定数值类和固定倍率类，而防具则包含通常数值和机械数值，针对不同的角色有着完全不同的装备效果。

本作中武器的分类除了在信息上会有“刀、剑”等提示外，更为重要的是依据不同的属性进行分类，大致分为“固定数值类”和“固定倍率类”。“固定数值类”比如弓、铳等武器，在武器属性中只有攻击类型和一个固定数值，如“兵器攻击660”等。更多的武器则是“固定倍率类”，其特点在于武器攻击力计算取决于角色本身的能力数值，例如圣剑的属性是“力攻击X15”，就表示这把武器的实际攻击力是所持角色“力”这个属性数值乘以15。不同的武器所受影响的数值各不相同，例如有的是靠力，有的是靠魔力，还有的是靠速度等。技能的属性类似于“固定倍率类”的武器属性设定，而辅助技能和被动技能则没有这种属性。人类和超能力者可以通过在战斗中使用武器和防具来提升各项数值，也只能这样才能成长，下面是各种类武器所对应的能力成长方向，其成长方向也对应了装备在机器人身上后直接提升的能力值，大家在练能力的时候一定要事先确定好方向。

武器种类	属性效果	成长倾向	武器种类	属性效果	成长倾向
特殊剑	素早X固定倍率	HP、素早	体术	固定数值	HP、素早
刀	力X固定倍率	HP、力/素早	弓	固定数值	HP、素早
长剑	力X固定倍率	HP、力	铳	固定数值	HP、力
大剑	力X固定倍率	HP、力	兵器	固定数值	HP
斧	力X固定倍率	HP、力	魔力武器	魔力X固定倍率	HP、魔力
枪	力X固定倍率	HP、力	杖	魔力X固定倍率	HP、魔力
打击	力X固定倍率	HP、力、素早	书	魔力X固定倍率	HP、魔力

必须使用才能生效的盾牌



防具包括头部、身体、手部、脚部和盾牌5种，除了盾牌之外，其他4种防具均直接提升角色“防御”数值并包含2种数值信息。一般防具包含“通常数值”和“机械数值”，通常数值指人类和精灵两个种族装备时所提升的防御数值，而机械数值则是装备到机器人种族上时所提升的防御数值。盾牌并非可装备品，只有在战斗中使用才会生效，其也有使用次数的限制。在战斗中使用盾牌时，角色便会持有盾牌进入防御状态，期间如果有敌人进行攻击，则会一定几率进行格挡，格挡的几率高低则有盾牌的回避数值决定，如“回避80%”等，高级盾牌还会附带特殊效果。

以四挑数十的连锁遇敌系统



本作为地图可见式遇敌，所谓连锁遇敌就是在一定范围内所有的敌人都会自动进入战斗。一旦发动连锁遇敌，就有可能需要同时面对几十个敌人，这样就会让玩家处于非常被动和危险的局面。不过如果对自己实力有信心的话，也可以通过连锁遇敌系统一次拉数个敌人战斗，这样获得的MP和金钱都会有大幅的加成。

濒死边缘的爆发：极限状态系统



当剧情发展到第2世界的阿修罗之塔救出面具男后就会开启这一系统。在敌人数量众多或是我方有队员体力濒危的情况下，角色就有可能进入该状态，不但能提升回避率，还能影响连携率，从而对连携产生的伤害进行加成——不过，说实话，进入这一状态里全灭也不远了，还是少触发的好……

秘宝和地图技能，让冒险更轻松



既然名为“秘宝传说”，那么秘宝在游戏中自然占据了重要的地位。本作中只有通过在迷宫和剧情中不断获得秘宝才能逐渐打开通往不同世界区域的大门，而秘宝不仅能提升角色能力，还能有不同的辅助效果。这次的DS版针对某些特定秘宝还加入了地图技能系统。

本作中的秘宝分为3类，一类是能够提升角色能力和属性的秘宝，可以通过菜单的“秘宝”一项进行装备，每个角色只能装备一种能力型秘宝，随着这类秘宝数量的上升能力加成效果也会提升。第二类是地图辅助信息的秘宝，取得这类秘宝后，会开启不同的地图显示图标，比如宝箱信息、敌人位置等。第三类便是地图技能类秘宝，可以通过菜单的“マップアビリティ”一项装备地图技能，这类秘宝的取得同时获得一种地图技能，包括挖掘、破墙等，对于开启隐藏宝箱和道路都十分重要，甚至能在地图上直接进行补给。



利用连携攻击迅速推倒BOSS



游戏中当剧情发展至第1世界的“古き神々の遗迹”，并在之前解救出カリオペ女神的话，便可在进入神殿前遇见天使史莱姆前往命运之城，与命运三女神对话即可用MP交换连携必须的“命运之丝（运命の系）”。有了命运之丝后，在战斗中上屏左上角出现连携提示时按“X”键便可发动连携，此时连携者可以无视战斗行动顺序发动攻击，物理攻击会变化为相应的技，魔法攻击会进化一个阶段，攻击范围和攻击力大幅提升。部分技能在不同的连携情况下，会变化为新的强力连携技，这就是“连携升华”了。不同的命运之丝在触发连携后会对同伴关系有不同的影响，这也影响到一些分支任务的获得。

种族五项能力值解说及影响



游戏中有四大种族，无论哪一种族的角色均有HP、力、魔力、素早、防御这5项基本数值。

HP：传统的生命值，当这一数值为0时，角色战斗不能——本作中没有复活魔法或是道具，所以某角色在战斗中挂了，则此战无法再继续参与。只有等战斗胜利后，战斗不能的角色就会自动复活并且只剩1点HP，不同种族的HP成长方式各不相同。

力：相当于传统的物理攻击能力，需要注意的是，在本作中影响角色实际输出的并非只有力或者是魔力，需要对应的武器才行。

魔力：对应于技能（也就是魔法）的实际输出能力，魔力越高，技能伤害越高，部分武器的物理伤害也有魔力相关。另外，角色的魔力还影响到被敌人技能攻击和被我方加血时的情况，魔力越低，则受技能损伤越高，加血时回得也越少。

素早：速度，决定角色行动顺序和回避率的数值，部分武器物理伤害由素早决定。

防御：对应物理防御能力，只能通过装备防具或是秘宝来提升，人类和超能力者可以通过在战斗中使用盾牌来提升防御能力。

四种族各具特色 优缺点分析及培养



在本作中一共有人类、超能力者、机器人和怪兽四大种族，其中人类和精灵有性别之分，男性偏重力量，女性偏重速度；怪物最开始的时候有使魔、史莱姆和小龙3个种类可供选择。每个种族都有自己的成长方式和特点，想要在本作中体会到更多乐趣，就绝对有必要弄清楚各种族的特点和成长方式。另外，每个角色都有8个装备栏，这些装备栏包括武器、防具、主动技能、被动技能和道具5大项，如何根据种族特点进行装备栏的搭配也是很有趣的要素。

召唤所有缪斯女神加入战斗



在本作的世界有8位缪斯女神，她们会根据玩家的战斗表现给与评价和MP（Muse Point），MP可以用来交换“命运之丝”。游戏中的缪斯女神不是一开始就存在的，必须玩家通过在世界各处引发事件后才能解放各位缪斯女神，另外，每个缪斯女神存在着好感度的设定，可以通过送礼来提升各女神的好感度，这些特殊礼物大多是在地图上挖掘出来的。完成特定支线事件后，还能使女神参加战斗并发动特殊效果。

姓名	加入方法	喜欢的战斗方式	支援效果	礼物
カリオペ	第一世界完成北の洞窟后，师傅离队，在旅立ちの町附近解救她	快速结束战斗	全员HP回复+复活	くものカケラ、春风のペンダント、风花のブーケ
ポリニア	第一世界的遗迹入口处、1F、3F3次遇见她后	以大伤害消灭敌人		いちごのピンバッチ、星の砂、星の砂糖果子
エウテル	第二世界砂漠の町发现，然后从分别从砂漠の町东南及西南、アシュラの町附近、塔附近4处取得部件交给她	多彩的战斗行动	雷系魔法	ガラスの齿车、纯正オイル、トラフィックパス
メルメネ	第二世界的アシュラの塔5F牢房发生事件，在7F的房间内打到敌人取得钥匙，返回5F解救メルメネ	提升我方全员防御力	无伤打倒敌人	ガラスの月うさぎ、月のブローチ、ペパ-ミントの茶叶
タレイア	第三世界巨人の町发生遇见タレイア的事件后，完成委托得到“解咒の蜜”	攻击敌人弱点或用异常状态打倒敌人	降低敌人能力	クレマチスの发饰り、世界树の叶、月来香の蜜水
レプシラ	救好凯后，在神殿外发生事件全员待机	战斗胜利时有同伴战斗不能	敌1组物理攻击	茨の王冠、银铃のチョ-カ-、黑バラの砂糖渍け
レイオ-	第四世界港町道具屋中与其对话，并在道具屋购物3次以上，返回海底解救人鱼女神レイオ-	在战斗中使用回复技能或道具	提升己方全员能力	泡のティアラ、贝壳のネックレス、珊瑚の人
アレイト	听她弹4次琴	使用魔法将敌人打倒	攻击1组敌人	朱色のかんざし、椿の花扇、金の×
ウラニア	8位缪斯女神全部加入后，前往缪斯世界发生剧情，从众女神处获得缪斯天使ウラニア在“北の町”、“砂漠の町”“巨人の町”周边出现的情报后，在三处周边用连锁战斗使其在战斗中出现，数次后发生事件	使用连携战斗	攻击敌全、附加即死效果	光の粉ミルク、生命のゆりかご、银翼のスプ-ン



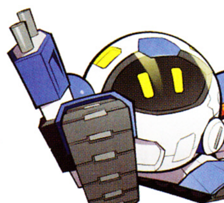
人类（人间）

游戏中没有经验值和等级的概念，人类主要是通过在战斗中使用各种武器装备来成长，人类的成长速度比超能力者要快。游戏中的武器分为许多种类，人类可以通过不断使用某种武器来提高该类武器的熟练度，从而强化持有该武器作战时的命中和伤害。根据人类使用的武器不同，来决定提升的人类能力属性值，注意人类必须在战斗中确实使用了武器才能成长，如果只装备没实际出手的话是无法成长，死亡也无法成长。



超能力者（エスパー）

超能力者和人类一样也可以通过战斗中使用武器来成长，但是其成长速度比人类要慢不少。超能力者最大的特点就是可以在战斗后自动学会各种特技，是类似于魔法师一类的角色，不过能够学会的特技完全是随机的，与敌人或是自身都无关。需要注意的是，超能力者最多只能习得4种特技，超出4种的话新特技就会自动替换掉装备栏最下面的那个特技，所以要注意及时调整装备栏，将不重要的技能放在最下面。



机器人（メカ）

机器人的能力成长完全依靠装备道具获得，HP装备任意道具均会提升，其他各项属性对应不同的武器或道具类型。武器和道具的使用次数可以通过宿屋回复，根据这特点可将一些珍稀强力装备配备给它达成无限使用的效果。不过每次从机器人身上装备或取下道具时，使用次数均会减半。另外“兵器”类的武器只有机器人能装备，这些都是对敌小组的，及时给机器人升级高级武器可以让其成为队伍中的攻击主力。



怪兽（モンスター）

能力固定，只能通过秘宝进行提升，不可装备任何道具和武器，可以通过吃下其他怪兽掉落的肉获得进化，特定的怪物和肉能产生不同变化。除单一合成外，部分技能进化时还能够继承。当取得敌人掉落的肉时，若图鉴有相关记录的话就会在下方出现提示，并可通过SELECT键确认合成结果，若没有提示则表示吃肉后会变成没见过的怪兽。有的肉吃下后能力外形不会变化，但部分技能无法继承，回复HP和技能值。







穿越各个世界收集秘宝 少年追寻老爸的冒险之旅

第一世界

●故乡の町

年幼的主角三更半夜被叫醒，睁眼看到的却是老爸纵身跳下楼去……得到“遗物”秘宝の镜，作用是查看本世界还剩多少秘宝没拿。

数年之后主角已经长大，从史莱姆老师处选择3个同伴，建议初次玩的话各种族都配全了，这样可以玩到所有的系统。村子右下角的民房内可以得到加血用的**ポ-ション**，往右出村，史莱姆老师决定随队护送一阵。

●北の洞窟

出村后一直向上走就会进入洞窟了，老师是超级史莱姆，属于史莱姆系中最强的级别，有这位高手相伴，不会有任何危险，体力不够了就用老师的**ケアル**魔法恢复。出口处遇到第一个BOSS，**ラムフォリンクス**，其实根本就是个废柴，一回合就能秒掉。出洞后老师就会离队，而且会堵在洞口再也不让我们回家了……

●旅立ちの町

村子里会遇到几只彩色的史莱姆，其中粉红色的史莱姆处可以学习各种冒险注意事项和基本常识，每个宿屋内都有一只绿色的胖史莱姆，由于身上最多只能携带16个物品（包括道具和装备），所以记得养成把多余物品存进来的好习惯。酒吧里可以花钱点音乐听，1首曲子1块钱，酒吧左上角还有个弹三弦的MM，以后记得每个村镇的酒吧里都听她弹一次，会有奖励的哦。村东面地图上的叹号处发生剧情，战斗胜利后解救了一个来自缪斯神界的女神，获得MP并开启部分缪斯系统。

●イシスの神殿

向西北走不远会来到**イシス**の神殿，在里面会见到女神官凯（**カイ**），她还会免费给队员恢复体力。

●古き神々の

从神殿西边穿过森林，到达岩场，再从南边进入南の森，遗迹里有的宝箱是空的，进入后在第一层可以得到秘宝：**かまいたち**の镰，作用是学会技能“破坏”。有的宝箱是空的，还有的需要先打败看守的怪物，最下层看到阿修罗的部下也在抢夺秘宝。此处可以得到3个秘宝：力の**マギ**，素早さの**マギ**，魔力の**マギ**，都可装备上。出门后发生剧情，之后回**イシス**の神殿找凯。

●イシスの神殿

凯再次为大家免费治疗后决定加入队伍一起去阿修罗的基地——对了，注意凯的治疗只能回复体力和超能力（魔法），机器人的武器弹药无法回复。

●アシュラの基地

阿修罗基地在岩场北面，**カイ**的恢复魔法和攻击魔法都很不错，是个强力的伙伴。基地内没有什么岔路，尽头遇到BOSS**ライノサウルス**，又是个废柴，用魔法尤为有效。在基地内可以得到3个秘宝：炎の**マギ**，防御の**マギ**，巨人の**つるはし**（技能：发掘）。出基地向北，天柱前凯会离队。

●天の柱

进入天之柱后会遇到一个独眼史莱姆，对话问你去不去命运女神那里，去的话可以见到三个女神中的一个，可以用MP交换各种运命の系，在战斗中适时按下X键就能发动连携攻击，是非常好用的东东，可惜是消耗品……穿过天柱来到第二个世界。

第二世界

●沙漠の町

GB版中在镇里都会遇敌，不过NDS版不会遇敌了。建议在此补充一下东西，机器人的武器**スタンガン**最好能买上，后面两个BOSS都吃麻痹。

●アシュラの塔

出镇后一直往南走，绕过流沙地带，进入沙漠区域后视野会严重受限，小地图上也显示不清楚，最好一路跟着仙人掌走。进塔后2层某小房间中有一个哥布林，这家伙竟然问你是不是新来的，选是的话还会给我们一个回复药（汗）……3层地上有一个十字标记的地方，是陷阱。5层需要先和BOSS木头人开打，不用说这家伙的弱点是火魔法了，打败木头人后面具男加入。本层有两个被锁着的牢房，现在还开不了。先往上走，6层可以拿到面具男的装备，这家伙是个物攻型选手，7层一个小房间内得到牢屋の**カギ**，用这个回5层可以开启上面的牢屋救出女神的宠物，从7层的陷阱也可直接掉落到5层另一个牢屋内开启里面的宝箱。之后一直来到最上层，拿完2个加能力的秘宝后再往上走就是对阿修罗的BOSS战了。阿修罗是游戏前期非常强力的BOSS了，正儿八经打的话会很痛苦，好在阿修罗吃睡眠和麻痹。之前买了**スタンガン**的话会好打许多，其实阿修罗更怕睡眠，队伍里的超能力者刷出了催眠的话也很好打。胜利后得到一堆秘宝并自动返回**イシス**の神殿。

●イシスの神殿

在神殿发现凯倒在了地上，与旁边的妖精对话后得知要治好凯就必须去巨人族那找到缩小身体的方法。去天之柱，利用秘宝之力来到巨人的世界。

第三世界

●巨人の町

镇中的巨人防具套装都是很好的装备，可以一直用到游戏后期，只不过价格都太贵，有时间的话可以考虑在此把防具都刷满。镇中右边道路发生剧情，之后走到尽头与道具店掌柜对话，去酒吧找到**ジョ-ニ**并得知一些关于巨人遗迹的事情，同时得到1个秘宝：风の道标，作用是增大小地图显示范围。镇中长翅膀的独眼史莱姆，对话后可以进入亡灵斗技场，其实就是联机模式。

●巨人遗迹

出镇后向东走，路上不少东西可以挖，地图上标有星星的地方，需要用“破坏”技能砸坏巨石后进入巨人遗迹。上面的房子现在还进不去，去下面的房子得到1个秘宝后才能进入上面的房子。进去后顺着对面强中的梯子爬到桌上得到缩小装置**ちいさくな-れ**。

●イシスの神殿

回到神殿，在凯面前会自动使用缩小器进入她的体内。要进入其头部就必须先从其身体的双手、双脚、心、胃找到6个秘宝，之后才能进入头部。在里面会发生强制战斗，3只**マクロファ-ジ**，冰系魔法特效，很容易搞定。胜利后回到神殿，经天之柱到下一个世界。

第四世界

●アポロンの神殿

出来后先去阿波罗神殿，与阿修罗对话后得到秘宝：太阳の松明，作用是再次扩大小地图显示。

●リンの町

出神殿后往东北走进入小镇，在酒吧里遇到弹三弦的MM，如果之前每个城镇全听过她演奏的话就能听到1首完整的曲子并获得250MP。在村子右边的房内遇到琳（**リン**）的母亲，对话后得知琳跑去北方山里面采药没回来。建议在此处花点时间刷钱和能力，最好能把巨人族的防具套装买齐，

●山の洞窟

出村向北走下一个场景，这个洞窟有两个入口，南面那个进入后可以得到一双**エルメス**の靴，然后出来从北面的入口进去。山洞内有的宝箱是陷阱，宝箱里的怪物最好能刷出肉来让怪物同伴吃。最后从一个瀑布滑下去后就会遇到琳并加入成为同伴，注意从瀑布滑下来后除非打倒BOSS否则无法回去了，琳本身攻击力很弱，可以无视。再往里走就是对山神的BOSS战，这家伙攻击力极高，但魔法耐受性低，建议多利用连携技速战速决。此战除非你是练能力狂人，否则正常情况下队伍里多半是得躺一两个人了……胜利后得到一堆秘宝，回村后发现琳竟然也叫主角的父亲为老爸，这是怎么回事？

●港町

来到南方的港町，这里可以得知一些关于龙神的情报。此时去命运女神处可以与右边的女神对话，利用手里的光玉可以强化命运之丝。

●海底火山

从港町往南进入海底。东南方叹号处可以遇到龙神，对话后可以在3个愿望中选择1个实现，分别是打一架、要钱、要道具。选择打架的话就是和龙神PK，这位仁兄其猛无比，建议还是有通关的实力再来挑战它；选择钱的话可以得到30000大洋；选择道具的话可以得到一个全能力+5的靴子。火山地带有许多岩浆地形，踩上去会费血，好在每次只少1格，4层左侧的回复泉可以免费回复体力（只能回复体力），尽头得到3个秘宝，其中1个是关键道具：真实之瞳，有这个就能看到地图上所有的怪物了，以红点表示。

●光の洞窟

前往港町东部的山洞，有了真实之瞳才不会被洞里的光晃着眼睛，这个洞里有许多秘宝，虽然层数不少，不过地形都很简单，将秘宝收集齐全后就能通过天之柱前往下一个世界了。洞窟里有一个秘宝“幻惑のお香”，可学会技能**ステルス**，让敌人看不到自己。

第五世界

●ガ-ディアンの町

在村中得知最近经常地震，在酒吧里点“勇者の**テ-マ**”这首曲子，就会出现秘密通道，接着钻出几个守卫将主角一行关进大牢。在门口发生剧情，没想到老爸竟然是守卫者的大佐，一番对话后将主角放了出来，在基地里转悠一番后找到老爸。睡醒之后发生剧情，大批魔物入侵基地，出门打倒一直拦路的**オ-ガ**后得到力之秘宝，上去老爸加入队伍。老爸的砍人能力无需置疑，还自带强力恢复技能，接下来几个拦路的怪物小BOSS都轻松干掉，获得几个秘宝，其中一个“大树の叶”，作用是取得地图技能**エナジ-**，可在地图上的恢复点回复。出村后在天柱前发生BOSS战，轻松搞定。

小世界一

尽头基地前发生剧情，忍者竟然利用琳当人质要挟老爸，老爸将秘宝“天使の翼（获得技能：**テレポ-ト**）”给了主角后与忍者同归于尽。不过忍者并没死，BOSS战开打，此战要诀在于速战速决，输出高的话利用连携两回合就能秒了他。胜利后得到秘宝自动回村，与琳的母亲对话得到秘宝神木の杖，并得知主角老爸只是代为照顾琳，所以才被琳当父亲一样尊敬，原来是一场误会……从天之柱进入下一个世界。

第六世界

●ビ-ナスの大都会

很大很繁华的一座城市，各建筑前都有传送点，可以直接传送到要去的地方。转悠一圈后往上进入维纳斯（**ビ-ナス**）的神殿，对话后发生事件得到光玉，出来在门口见到两个人。右侧的男子尤里乌斯告诉你他快和奥莉薇亚（**オリビア**）结婚了，旁边那个金发的女子就是奥莉薇亚，与她对话得知她喜欢的其实是一个叫做安东尼（**アントニ-**）的男子，但是安东尼因为腿有残疾被维纳斯流放了。从城东北的大门出去，向西北方走进入**アントニ-**の村，村内遇到绿头发的安东尼，他表示自己也想获得秘宝之力并提供了一些下水道的情报。

●下水道

出村沿着城墙向东北方走，进入下水道，在3层的一个房间内是与螃蟹的BOSS战，雷系魔法特效，没有难度。胜利后获得道具"下水道のかぎ"，用这个钥匙打开旁边的门，进去后是四个宝箱，其中左下那个宝箱内是怪物，其余三个是秘宝，其中一个是"圣なるお守り"，对应技能：岩浆地形无效。4层有一个房间内也是四个宝箱，其中右下角的是怪物，最后出来发现是维纳斯宫殿右侧的垃圾场。出来与奥莉薇亚对话时发生地震，城外出现一座火山，就在アントニーの村西面。

●火山

火山有许多岩浆地形，可以利用刚才获得的秘宝技能安全通过，不过这个技能也有时间限制。第2层有回复泉水，第3层可以破坏的地方里面是中型回复药，5层可以破坏的地方有火焰剑，6层可以破坏的地方有火焰发射器。尽头的4个宝箱里有秘宝：こびとの勾玉，作用是再次加强地图，此时一直尾随在身后的安东尼突然现身抢走一个秘宝逃跑了——腿瘸了都跑得这么快……

●ビーナスの大都会

回到维纳斯城，在宫殿左侧的屋内与维纳斯对话，婚礼正要举行的时候，安东尼乱入，他希望利用刚才抢到的秘宝之力打败维纳斯，抢回奥莉薇亚，不过一招就被打飞了。换咱们上了，开打！维纳斯是中期非常强力的BOSS，此战巨人套装必须全齐，最好再刷上一会能力。没啥好说的，多用连携攻击，连得好的话一回合能打过千HP，维纳斯的普通输出威胁并不大，讨厌的是即死等状态攻击。本人因为没怎么练，此战打到最后就剩下机器人一个慢慢将其磨死的——反正也不怕各种状态，普通攻击也基本不损血……胜利后得到几个秘宝，安东尼和奥莉薇亚终于走到了一起，前往下一个世界。

小世界二

●レースの町

在镇中西北的豪宅内遇见阿波罗，发生即时事件得到光玉。再去镇中东北的叹号处准备赛龙，我们的目标是获取优胜，可以选择的4条龙价格不一，分别是1000、800、600和免费。反正都很便宜，直接来条1000的吧，开始比赛后是看不到其他对手的，其实也不用管，按住A键是跑动，途中先后有4场小BOSS战，每场战斗获胜后都能得到1个秘宝，最后的秘宝是"龙の角笛"，对应技能为高速移动。途中的杂兵就绕开去别打了，获胜后可以离开这里了。

第七世界

●城下町

这个世界可以理解成古代的日本，出天之柱后的江户城现在还进不去，先去东边的城下町，这里的武器店"越后屋"中有许多强力武器，不过都很贵，建议优先给机器人换上レオパルト2，非常强力，可以一直用到最终BOSS战。町内准备往上走时遇到天诛组，战胜后女孩阿玉（お玉）出现教训了他们一顿。

●日本桥

日本桥在城下町东面的场景，在阿玉家里发生剧情，得知越后屋的武器都是走私的，甚至谋杀了阿玉的父亲，不过目前苦于没有证据。对话完毕后先去城下町，在越后屋从边上与店老板对话后他会不小心说出走私船在船着场的秘密。

●船着场

在走私船前遇到乌龟样的老人，原来他是阿玉的管家，对话得知阿玉已经先进去了。走私船非常简单，最上面的宝箱需要先利用地图技能解除陷阱才能拿到里面的物品，在最下层遇到狼人罗宁（ローニン）和阿玉在这里，并且发现了禁运货物，大家决定前往奉行所告状，阿玉加入。

●奉行所

奉行所就在船着场西北一点，在这里自动发生剧情，阿玉告状后，奉行会派两个手下一个去带人越后屋老板一个去搜查走私船，谁知搜查的结果竟然是没有发现任何走私品。官场，果然黑暗啊……

●城下町

剧情完毕后去城下町越后屋的店铺，此时老板不在，从柜台后面进入地下室。这里有两个门，右边的门里有三群敌人，每一群敌人的本体都是圣骑士，没有难度。全搞定后去左边门口发生剧情，原来越后屋的老板竟然是和将军勾结，难怪会有奉行所的那一幕……之后是与越后屋的BOSS战，先干掉他的手下再集中全力攻击越后屋，此战没有什么难度。胜利后回到阿玉家发生剧情，因为要去江户进行潜入战，阿玉离开队伍，浪人罗宁加入。

●江户城

直接砍死守门的人，先绕着城郭走几层后来到江户内城。进入内城，里面地图上红色带有叉标记的宝箱是怪物，3层地上的陷阱需要注意，右侧房间可以得到源氏小手，4层中间宝箱房间有怪物守卫的宝箱里是ドラゴンソード，5层宝箱是ドラゴンの盾，将军居室得到与一の弓。准备好后是对将军的BOSS战，这家伙极为废柴，三两下就搞定了。之后将军会召唤他老爸大御所出来，谁知却被自己老爸轰成了渣，剧情后来到屋顶对大御所的BOSS战。这家伙比他儿子还是要强上不少的，不过还是照样被搞定，胜利后得到几个秘宝，其中的"月兔の耳"学会技能"先制"。剧情后前往下一个世界。

小世界三

●意地悪なダンジョン

这个世界就是一个大迷宫，迷宫里有超多超强力的装备和宝物，进去前建议把身上携带的物品全寄存了，不然在迷宫里犹豫该扔哪个的时候就会体验到心痛的感觉了。刚进洞窟就会得到秘宝"大地の身体"，学会技能"锻炼"。其实现在就能离开这个世界了，不过洞中无数的宝物怎能浪费？！迷宫中有几层会比较复杂一点，这里给出各层宝物情况，大家对比着自己找吧，别遗漏了。

地下1阶：体の素，力の素，**オーガキラー**，**ドラゴンアーマー**

地下2阶：素早さの素，魔力の素，猫の爪，**バルカン**炮

地下3阶：ビームライフル，**エリクサー**、山岚，**ドラゴンソード**

地下4阶：コテージ，**ミサイル**，**レオパルト**2，**サークレット**

地下5阶：魔导师の杖，自己修复，与一の弓，村正，**ディフェンダー**

地下6阶：ブラッドソー，**サイコガン**，**パワードスーツ**，关羽の铠

地下7层：コテージ，**フレアの**书，**ガラスの**剑，地狱车，**サンブレード**，波动炮

地下8层：グングニルの枪，核爆弹

第5层是个无限迷宫，第1个双岔路口走左边，第2个三岔路口走中间，第3个四岔路口走左数第一个，其余岔路口上都有宝箱，拿完再走正路。其中"**ガラスの**剑"固定攻击1024，配合连携攻击甚至能达到两千多的输出，但是只能使用1次……**グングニルの**枪建议给机器人配备，这样可以无限回复使用次数，出洞的时候会有个妖精问你是和否，选择"是"离开，选择"否"的话就会掉回第5层。在迷宫门口与史莱姆对话开启试炼支线任务，敌人比较强，胜利后会在巨人镇出现新的宝箱挖掘点。

第八世界

●バルハラ神殿

在之前的剧情中，如果队伍全灭的话并不是直接GAME OVER，而是来到这个英灵殿重新开始。这个迷宫地形还是很简单的，4层中间有个被柱子围住的地方，可以在下面用挖掘技能进去获得**オリハゴンの**弓，一直走到8层就是与奥丁的BOSS交战。奥丁还是比较强的，而且带了几个跟班，此战要点在于让队伍里一个角色配备全员回复的医者之杖（**いやしの**杖）每回合进行回复。开战后先全力解决掉杂鱼再利用连携围殴奥丁，并不算太困难，最好装备秘宝技能"**イージスの**盾"或是使用龙盾也行。获胜，以后队伍再全灭的话就是真的GAME OVER无法重来了，从其身后的门出去来到天柱。

第九世界

●最后的小镇

往前走没多远再下一个天柱前遇到了阿波罗，他拿着最后一个秘宝，此时他也终于露出了本来面目，原来这家伙之前之所以一直为我们提供帮助，只不过是利用我们帮他收集秘宝而已。接着他会放出自己的使魔"**アポロンのしもべ**"，垃圾怪物一个，轻松搞定。不过虽然我们获胜，卑鄙的阿波罗竟然以之前帮过我们的凯、琳、阿玉、罗宁等人作为人质进行要挟，没办法只好把所有秘宝全给了他，还好这家伙没有赶尽杀绝的习惯……注意此后再也无法装备那些秘宝了，不过利用秘宝学会的地图技能还健在。老爸出现，告诉大家还有一个最后的秘宝并加入队伍。

●最后のダンジョン

先去最后的小镇休息和补充一番，最后的迷宫就在小镇东南角。层数比较多，但是路并不复杂，所有的宝箱争取都拿到，特别是地下9层十字路口可以得到力攻击x15、使用次数无限的圣剑**エクスカリバー**。地下10层是对守护机器人**デスマシーン**的BOSS战，其攻击力非常高，建议让速度最快的老爸用医者之杖进行全员回复，胜出后得到幻之秘宝"女神の心脏"。

天界

●中央神殿

利用刚才得到的最后的秘宝进入刚才阿波罗进去的天柱来到中央神殿，里头是对阿波罗的BOSS战。这家伙头几回合会使用**イージスの**盾进行防御并一边得瑟一边吸收各种秘宝的力量，5回合后进行变身，之前建议什么都不做。变身后的阿波罗还是极猛的，只有两招，一种是单体大上海的"正宗"，另一招是全体大伤害的"**フレア**"，攻击力都极高。对付**フレア**必须练一下魔力，根据测试，魔力为0的话会被**フレア**损伤900点HP。当阿波罗濒死的时候就会发动自爆，此战难度还是比较高的，不过也有捷径可以走：你并不是必须将其打败，撑过15个回合他也会因为吸收秘宝之力不稳定自爆，这样只要老爸不停使用医者之杖就基本能保持至少一个人存活下来，同样也算过。之后发生剧情，老爸被当场炸死，这时主角用最后的秘宝召唤出古代女神加入队伍，为了防止世界毁灭，主角一行人需要前往组织最终的守卫系统。

●非常阶段

最后的迷宫，没啥好说的了，地形很简单，但是怪物都超强。女神极猛，单体攻击有正宗，全体攻击有**フレア**，还会**イージスの**盾和全员回复。遇到的怪物掉下的肉吃下后直接升级到各系的最终形态，各项能力都极高、还会各种高级技能，实在是让人后悔之前干嘛不组个全怪物的队伍……第5层和第8层分别有两个小BOSS拦路，有女神在可以轻松搞定。地下来到最终防卫系统前发生剧情，此时可以做最终战的准备了，该买买、该练练，最终BOSS有好几个形态，而且难度突然飙升数个等级，一定要做好充足的准备。建议让怪物同伴配备有治疗全体异常状态和恢复技能，队伍里最好有两个回复役。

最终BOSS第一形态比较简单，但是会使用各种异常状态攻击。第二形态会放出三组杂兵而且会无限召唤，所以建议击中全力攻击其本体，期间其还会自动回复数次。第三形态会变成人形，并放出两个防御超高的杂兵，期间原本应该由女神对付的那台守卫系统也会乱入释放异常状态攻击，需要先将其击倒再对付"人形"。这一形态务必稳扎稳打，最好启用双回复役。第四形态打法基本不变，不过因为女神被吸入系统，无法使用连携技能，没啥好说的了，死磕吧！

战斗获胜后乘电梯上去，救活老爸，结局动画。

選べ。生きるか、生かされるか。

NINTENDO DS NDS	本刊译名：女神异闻录 最后的幸存者		2009年1月15日	
	战略	ATULS	4800日元	日版
	卡带	1人	1GB	全年龄

女神異聞録 デビルサバイバー DEVIL SURVIVOR

七天的生存战争

掌控生死轮回的道标就在这里！

与恶魔同行七天 用冒险和战斗推动剧情。

登这篇攻略是因为本作将会在3DS上复刻，先来预热一下。在本作玩家一边让敌人的恶魔成为同伴，一边赌上性命与恶魔展开战斗。整个游戏过程是以冒险和战斗重复交替来推进的。玩家必须透过冒险部分探索市中心，并且解决发生于各地的事件与战斗。一旦进行了附着时钟标记的事件和战斗之后，将会每次消耗30分钟左右的时间。由于大多数的事件和战斗只会在特定时间带发生，所以只须从最希望实行的项目优先进行即可。另外自由战斗不论进行多少次时间都不流失，因此玩家可利用这点提升角色等级。

DAY BEFORE 日常の終焉

15：00 涩谷

8月的暑假，某天主人公的表哥直哉突然来找他谈事情。并在路上碰到了主人公的好友木原笃郎。接着女主角谷川柚子出现，说主人公表哥有急事不能来，所以把COMP交给柚子，让她捎给主人公。打开COMP发现机器设置了文件保护，里面的东西都无法打开，让木原笃郎破解了COMP后，从中发现一封署名为“时间观测者”的邮件。其中预告新闻提到16时左右涩谷区青山公寓有男人会死亡，其尸体有被肉食野兽撕咬过的伤口，19时左右港区青山、青山陵园会出大规爆炸，21时左右全东京则会发生大规模停电。柚子认为这是直哉的恶作剧，而笃郎却觉得直哉这种天才一定有什么意图，打算找个安静点的地方破解其他几台COMP。

16：30 表参道 ユズ

逛着逛着就到了4点30分，主人公和柚子突然看到数辆警车驶过开向青山方向，让人又想起了那段奇怪的新闻预告，而且主人公的表哥直哉也住在青山，所以两个人决定过去一探究竟。

17:00 青山 青山住宅街

来到青山住宅街，发现警方已经封锁了直哉所住的公寓。这时候直哉突然出现，原来被吃掉的男生是主人公的同校生，住在直哉的隔壁。众人发现邮件中预告的事情如实发生，感到非常疑惑。当追问起直哉时，他却含糊其辞，说自己和主人公的相遇是不合理的现象，是不规则和变则的，之后直哉就消失了。接着笃郎打来电话说是COMP弄好了，叫主人公去涩谷汇合。

17：30 涩谷 アツロウ

见到笃郎，告诉他一切后，他也显得非常吃惊，觉得这一切都是直哉的恶作剧。谈话间，道路对面有个好像直哉的人影闪过。然后众人启动了COMP，突然COMP中出现了恶魔，展开了游戏的第一场战斗。本作的战斗是传统的战棋游戏，在地图上选定目标即会切换进入战斗画面，每个单位由一名召唤者与两个仲魔所构成。在每个回合内，一个单位只能够进行一次行动，但克制对方的话弱点就会引发EXTURN追加攻击。第一场战斗非常简单，随便按几下就能过关。打败恶魔后，就会与他们定下契约，它们都有着属于自己的特殊能力，这也是本作战斗的一个核心，可以理解为特技。比如斗鬼**コボルト**可以凶化，攻击时必定出必杀，提升攻击力约1.5倍；魔兽力**ブソ**是魔攻向仲魔，会火和风系咒文；而妖精**ピクシ-**则擅长恢复。之后回到青山住宅街，系统菜单开启“**チ-ム**编成”，**スキルセット**选项可以给每名角色设定魔法技能，想要变更就在菜单中选择“**チ-ム**编成”，将技能分配给各个角色。

BATTLE

胜利条件：全部恶魔击破 败北条件：主人公死亡

敌阵容：LV1斗鬼**コボルト**×1.LV2妖精**ピクシ-**×1 LV2魔兽**カブソ**×1

19：00 青山 青山灵园

一行人来到青山灵园，突然森林那边发生了大爆炸，果然和预告所说的一样。这时森林中跑出了恶魔，将翔门会的人一拳击毙，紧随其后的则是翔门会的谜之女。众人见状正想逃跑，却发现已经被恶魔包围了。进入战斗，在战斗中出现“EXTRA TURN”是可以追加攻击。影响EXTRA的因素有人物属性的“速”和随机数值的加算。战斗中针对敌人的弱点属性攻击或出了会心一击，也有机会出现EXTRA效果。本战也十分简单，因为翔门会的女子会暂时加入我方，用九头龙天音的技能**マハラギ**攻击BOSS邪鬼**ウエンディゴ**。**ウエンディゴ** HP剩下1时会撤退，然后翔门会的女子脱离队伍，最后由主角一行清理杂兵即可。战斗结束后，众人开始分析翔门会和恶魔的关系，这时翔门会的女子又来了，叫主人公一伙别离开墓地到处乱跑，于是众人决定先留在墓地过夜。

BATTLE

胜利条件 全部恶魔击破

败北条件 主人公、笃郎、柚子死亡

敌阵容 LV2妖精**ピクシ-**、LV4邪鬼**オ-ガ**.LV3斗鬼**コボルト**×2.LV3斗鬼**コボルト**.LV3斗鬼**コボルト**、LV4邪鬼**オ-ガ**

BOSS :LV19邪鬼**ウエンディゴ**

1ST DAY 东京封锁

9：00-10：00 涩谷 アツロウ

一觉醒来又收到了直哉的邮件。首先解释一下余命日数表示机能，这是游戏中表示别人剩下的寿命的机能。只有团队领导者才能使用，用0-9的1位数字表示，存活10天以上的无法显示。来到涩谷，这里已经被自卫队封锁，号称出现了有毒气体，所有线路已经停止营运。发现有人正在和自卫队员争吵，这时一个男人出现，他是知名组织“涩谷**ダイモンズ**”的领袖二阶堂征志。主人公上前去请求他帮忙找一下直哉，征志把直哉的照片发给自己的部下后离开。之后收到邮件，COMP增加了**デビオク**系统，这是恶魔竞拍系统，在COMP菜单里选择，用**マッカ**去拍卖恶魔。贩卖的恶魔每30分钟会更新一次，当投标金额达到一定程度，便可以提升自身评价，拍卖行也就会展出更强力的恶魔。

11：00-12：00 新宿 ナオヤ

一路来到新宿，在这里发现了直哉的行踪，众人追上去，结果发现又被恶魔包围了。本场战斗一开始，我方分队处于劣势，一人单独在一边出战，可以将速度最快柚子放在这里，战斗开始后快速向主角靠拢。干掉所有杂鱼后BOSS妖兽**ワイラ**增援在地图左上，魔兽力**ブソ**的火魔法对其有特效。这里还

增加一个“マッカボ-ナス机能”，战斗中如果取得EXTRA，或者无伤灭敌或一回合内击倒敌方3体，都能获得额外的マッカ值奖励。

BATTLE

胜利条件 全部恶魔击破 败北条件 我方全灭

敌阵容 V3斗鬼コボルト、LV4邪鬼オ-ガ×2.LV2妖精ピクシ-、LV4邪鬼オ-ガ×2.LV2妖精ピクシ-、LV4邪鬼オ-ガ.LV7灵鸟モ-ショボ-、LV3斗鬼コボルト.LV7灵鸟モ-ショボ-、LV3斗鬼コボルト×2

增援BOSS:LV9妖兽ワイラ、LV2妖精ピクシ-

13：00 水道桥 东京ドーム

来到水道桥，在这里主角想起邮件中的新闻，雪男杀人事件3人死亡。又一次于邪鬼ウエンディゴ交手，先一口气击破右上的敌人，再对付BOSS，它的弱点还是火，多用火属性技能アギ。ウエンディゴ被击倒后，会和ピクシ-小队出现对话事件，选择“次はオマエの番だ、と脅す”，然后他们会逃跑，战胜后命数值加2。这时笃郎想起COMP是靠电池工作的，于是众人前往秋叶原去寻找充电器。

BATTLE

胜利条件 全部恶魔击破 败北条件 我方全灭

敌阵容 LV2妖精ピクシ-、LV2魔兽カブソ×2.LV3斗鬼コボルト、LV4邪鬼オ-ガ×2 .LV7灵鸟モ-ショボ-、LV2魔兽カブソ×2 .LV9妖兽ワイラ×3

BOSS:LV17邪鬼ウエンディゴ、LV7灵鸟モ-ショボ-×2

13：30 秋叶原 ケイスケ

到达秋叶原，收到邮件，COMP中增加了邪教の馆功能，之后就可以进行可以恶魔合体。合体的恶魔技能可以继承，按照一定的法则可以合成强力恶魔。

17：00 九段下 ハル



一路发展事件和战斗来到九段下，摇滚歌手ハル被恶魔包围了，出现战斗。本场战斗的目的是救援ハル，她先是NPC，而且最多只能撑住4回攻击。推荐使用“妖气迅雷”等技能优先绝身边的恶魔，然后守护她。救下ハル，她也会召唤仲魔，她要是配合Sequencer的内置伴奏唱歌，以此来召唤恶魔。她加入了队伍，一起来拯救救全市的人。

BATTLE

胜利条件 全部恶魔击破 败北条件 我方全灭或ハル死亡

敌阵容 LV9妖兽ワイラ×3.LV9斗鬼ビルヴィス×2.LV7灵鸟モ-ショボ-×2.LV10斗鬼ビルヴィス、LV8邪鬼オグン

17：30-18：30 青山 青山墓地

来到青山墓地，发现这里出现异常情况，让人感到强烈的不适应。周围的瘴气中有COMP，恶魔正不断从里面出现，调查后发生战斗。虽然数量众多，但全部是杂鱼，所以耐心战斗即可，从瘴气中捡起COMP可以驱散瘴气，当然强行战斗也没问题。战斗结束后，笃郎猜想COMP里面的恶魔召唤程序，则相当于是个客户端。既然是客户端，那必然有个远程服务器在支持程序运作，COMP本身就是个网络终端，而繁琐的运算处理，在服务端运行，只要找到服务器就能自由地操纵恶魔。

BATTLE

胜利条件 全部恶魔击破 败北条件 我方全灭

敌阵容 LV9斗鬼ビルヴィス、LV10魔兽ヘアリ-ジャック、LV10鬼女キキ-モラ.LV9斗鬼ビルヴィス、LV8妖兽ワイラ×2.LV8妖兽ワイラ×2、LV7妖兽ワイラ LV7灵鸟モ-ショボ-、LV8邪鬼オグン×2.LV7灵鸟モ-ショボ-×3

2ND DAY 出口を求めて

9：00 新宿 神无伎町

早晨有架直升机飞来，新的邮件也到了，预告了今天所要发生的事情。还有COMP的先制发动SKILL被解禁，即战斗开始时会自动使用的技能。

11：00-12：00 芝公园 东京タワー（东京タワー下）

来到芝公园，发现有人企图使用COMP来进行非法勾当，于是进行阻止。本场战斗的敌人也是人类恶魔使，会各种秘法加强能力。战斗开始前注意用スキルクラック选择外道恶魔使い的先制发动SKILL。

BATTLE

胜利条件 全部恶魔击破 败北条件 我方全灭

敌阵容 LV11外道恶魔使い、LV11妖兽ガルム、LV14邪龙トウビヨウ.LV10外道恶魔使い、LV9幻魔ジャンバヴァン×2.LV12外道恶魔使い、LV10魔兽ヘアリ-ジャック×2.LV10外道恶魔使い、LV9神兽ヘケト×2.LV9外道恶魔使い、LV10魔女キキ-モラ×2

12：00-13：30 赤坂 赤坂トンネル

来到赤坂，发现恶魔正在操纵COMP召唤恶魔。这时会出现对话选项，选择不同，胜利条件也不同。选择“悪魔を全灭させる”，只要全灭敌人就行。选择“COMPを夺って坏そう”，需要破坏所有的COMP，再全灭敌人。每回合拥有COMP的敌人就会召唤一波敌人，所以优先打倒持有COMP的恶魔，本关地形障碍物比较多，最好带上有飛翔技能的恶魔。

BATTLE

胜利条件 全部恶魔击破 败北条件 我方全灭

敌阵容 LV12堕天使ガギソン、LV11妖兽ガルム×2 LV9斗鬼ビルヴィス、LV9幻魔ジャンバヴァン×2

增援:LV9斗鬼ビルヴィス、LV9幻魔ジャンバヴァン×2.LV9斗鬼ビルヴィス、LV10魔兽ヘアリ-ジャック×2

14：30-17：00池袋 カイドーとホンダ（卫国寺）

来到这里，出现恶魔，本田和征志嚷嚷着要收集マッカ，也会加入战斗。地图右边有两个NPC助阵，使得本战十分轻松。唯一有点威胁的恶魔是龙王，它的风系法术带有麻痹效果。本战可以用“スキルクラック”偷取敌方“岚の乱舞、觉悟の挑发、耐冲击、耐魔力”技能。在消灭了初期恶魔后，在地图左上、右上、左下分别会有三批增援。

BATTLE

胜利条件 全部恶魔击破 败北条件 我方全灭

敌阵容 LV15鬼女リリム、LV10幻魔ジャンバヴァン、LV9幻魔ジャンバヴァン.LV14妖精ジャックフロスト、LV14龙王マカラ×2.LV14妖精ジャックフロスト×2、LV12女神サラスヴァティ.LV15邪龙トウビヨウ、LV13妖兽ガルム×2

增援:LV12堕天使ガギソン、LV11妖兽ガルム、LV10魔兽ヘアリ-ジャック.LV12堕天使ガギソン、LV10鬼女キキ-モラ×2.LV12堕天使ガギソン、LV11妖兽ガルム×2

16：30-17：30 芝公园 东京タワー（东京タワー下）



回到芝公园，让警察先去别处救援，主角一行承担下了此处的任务，进入战斗。本战要注意优先营救社员，恶魔都几乎不会攻击主角一行，它们的主要目标是社员。如果拥有远程回复技能“おまじない”就很好办了。此战可以学到“炎の乱舞、暴れまくり”等技能。胜利后回到公园，发现翔门会的天音也在拯救市民。

BATTLE

胜利条件 全部恶魔击破 败北条件 我方全灭、市民死亡、恶魔逃跑

敌阵容 LV15鬼女リリム×2、LV16幻魔トラロック.LV14妖精ジャックフロスト×3.LV12堕天使ガギソン、LV11妖兽ガルム×2.LV14妖精ジャックフロスト×2、LV14龙王マカラ.LV15邪龙トウビヨウ、LV16斗鬼ゴズキ×2

17：30-18：30 池袋 ケイスケとミドリ（东洋アンズ前）



当时间到达下午5点半左右，来到池袋会发生战斗。本场战斗又是救援，一开始ケイスケ和ミドリ被包围，他们的能力还能支撑两、三个回合，但优先还是要解救他们。战后，ケイスケ和ミドリ头上的数字变成了5。虽然延长了寿命，不过山手线内的人为什么都活不过5天呢?

BATTLE

胜利条件 全部恶魔击破

败北条件 我方全灭、ケイスケ、ミドリ死亡

敌阵容 LV17妖精ジャックフロスト、LV14妖精ジャックフロスト×2.LV15鬼女リリム、LV16幻魔トラロック×2.LV17邪龙トウビヨウ、LV16斗鬼ゴズキ×2.LV17邪龙トウビヨウ、LV16幻魔トラロック×2.LV17邪龙トウビヨウ、LV13妖兽ガルム×2.LV17鬼女リリム、LV15堕天使ガギソン×2

增援:LV15邪龙トウビヨウ、LV14龙王マカラ×2

19：00-22：00 涩谷 アツロウとユズ

深夜回到避难所，接受新的邮件后，第二天结束。

3ND DAY ベル・デル

8：30 涩谷

第三天一早COMP又来了预告，青山灵园ベル·デル复活，死亡人数300以上。ケイスケ前来要求和主人公们组队一起帮助ミドリ，同意后，ケイスケ加入。

10：00-12：00 东京 ハル（野外音乐堂）

看来到东京的野外音乐堂，又涌来了大量恶魔袭击ハル，主角一行再次出手救援。本战依然是保护ハル，此战并不简单，之前的强敌邪鬼ウエンディゴ批量出现。ハル只能撑住3次攻击，而场馆座位间只能容下一人通过，所以请带好持有飞翔和梦幻の具足等种族技能的恶魔。当敌方还剩下3队的时候，在地图的右上、左上、左下分别出现增援。

BATTLE

胜利条件 全部恶魔击破 败北条件 我方全灭、ハル死亡

敌阵容 LV19邪鬼ウエンディゴ×2、LV14龙王マカラ.LV19邪鬼ウエンディゴ×2、LV15邪龙トウビヨウ.LV19妖精ジャックランタン、LV15邪龙トウビヨウ.LV15鬼女リリム、LV18灵鸟スパルナ×2 LV15邪龙トウビヨウ×3

增援 :LV15邪龙トウビヨウ×3.LV19邪鬼ウエンディゴ×3.LV15鬼女リリム×2、LV18灵鸟スパルナ LV19邪鬼ウエンディゴ、LV14妖精ジャックフロスト×2

12：30-13：30 池袋 ミドリ（东洋アンズ前）

本战还是以救援为主，一开始必须抢先救援地图最左边的ミドリ，她身边的几个怪物具有自我恢复能力。当清除掉所有初期的恶魔后，BOSSベル·デル登场，他会释放“吸血瘴气”令我方所有成员损失HP。攻击一次后发现无法对其造成伤害，于是全员

撤退，同时右下角会出现敌方强力增援。

BATTLE

胜利条件 全部恶魔击破
败北条件 我方全灭、ミドリの死亡、市民死亡
敌阵容 LV19邪鬼ウェンディゴ、LV20斗鬼メズキ×2 LV19邪鬼ウェンディゴ、LV19魔兽ネコマタ×2.LV14妖精ジャックフロスト×3.LV19妖精ジャックランタン、LV19魔兽ネコマタ×2
增援:LV30ベル·デル.LV25魔兽ケットシ-×2、LV25灵鸟ヴィゾフニル.LV24妖精ジャックランタン、LV25邪龙バジリスク

14：30–16：00 水道桥 ミドリ（ドーム球场前）

经过前一次的战斗，ミドリ依旧执意要用COMP去拯救大众。大家也顾不上那么多了，现在首先是要找到击败ベル·デル的方法。追着ミドリ来到水道桥，发生战斗。本战依然是要救援ミドリ和市民，但胜利后ミドリ还是固执的跑开了。



BATTLE

胜利条件 全部恶魔击破
败北条件 我方全灭、ミドリの死亡、市民死亡
敌阵容 LV19邪鬼ウェンディゴ×3.LV19妖精ジャックランタン、LV19魔兽ネコマタ×2.LV15邪龙トウビョウ、LV20斗鬼メズキ×2.LV19妖精ジャックランタン×3.LV15邪龙トウビョウ、LV1斗鬼ゴズキ×2

15：00–16：00 涩谷 カイドーとホンダ（宫下公园）

很简单的一关，和NPC竞赛看谁先杀掉一半数量的恶魔。战斗开始后先去消灭地图下方3队恶魔，以确保胜利，然后再消灭上部的恶魔。恶魔全灭后，征志暴走，却意外召唤出了上位恶魔热风之王パズス。

BATTLE

胜利条件 全部恶魔击破
败北条件 我方全灭、被NPC打倒超过一半的恶魔
敌阵容 LV19邪鬼ウェンディゴ、LV19魔兽ネコマタ×2.LV19妖精ジャックランタン×2、LV21龙王ペンドラゴン.LV19妖精ジャックランタン、LV21龙王ペンドラゴン×2.LV19妖精ジャックランタン、LV18灵鸟スパルナ×2.LV19邪鬼ウェンディゴ、LV20斗鬼メズキ×2
增援:LV19鬼女ユキジョロウ×2、LV20斗鬼メズキ

15：30–16：30 九段下 武艺馆（武艺馆前）

本关的敌人都是信徒，可以从他们那偷到不少好技能，例如电击强化、S烈攻の秘法、S坚盾の秘法等，当然也会使用这些强化技能。当敌人还剩下两队时，翔门会的信徒会赶来助阵。这时出现选项，选择“おねがいします”，主角脱离就算胜利；选择“最后まで手传うよ”则需要全灭脱走者。

BATTLE

胜利条件 击退所有信徒 败北条件 我方全灭
敌阵容 LV22脱走者、LV19神兽シ-サ-×2.LV21脱走者、LV24妖精シルキ-、LV22邪神オ-カス.LV24脱走者、LV21龙王ペンドラゴン×2.LV21脱走者、LV23幻魔ヘイムダル、LV24妖精シルキ-.LV22脱走者、LV20斗鬼メズキ×2

16：30–17：00 永田町 ヤドリギの情报を探す4（霞ヶ关）

恶魔包围住几个人类，想抢夺他们手上的ヤドリギ，这些人类也是恶魔操纵者，三方展开大战。我方主要是已捡漏为主，专捡重伤的打即可，恶魔使HP减到1后，就会逃跑。击败恶魔使横，他们交出了ヤドリギ。当得知主角只是想用ヤドリギ去打败不死ベル·デル后，却遭到嘲笑。

BATTLE

胜利条件 恶魔使与全部恶魔击破
败北条件 我方全灭、恶魔使全灭
敌阵容 恶魔:LV19鬼女ユキジョロウ、LV18灵鸟スパルナ×2.LV19妖精ジャックランタン、LV20斗鬼メズキ×2.LV19妖精ジャックランタン、LV24妖精シルキ-、LV23幻魔ヘイムダル.LV19鬼女ユキジョロウ×3.LV19妖精ジャックランタン×2、LV21龙王ペンドラゴン 恶魔使:LV23恶魔使い、LV22邪神オ-カス×2.LV23恶魔使い、LV21女神キクリヒメ、LV19妖精ジャックランタン.LV24恶魔使い、LV22邪神オ-カス、LV23幻魔ヘイムダル

17：30–18：00 青山 青山灵园（青山灵园）

拿到了ヤドリギ，于是主角再次挑战ベル·デル，只有主角能对他造成伤害。他是全属性魔法免疫，而且会用“吸血瘴气”进行地图攻击。他身上有很多不错的技能，例如“弱者必灭拳、三分の活泉、三分の魔脉”，胜利后命数加3。

BATTLE

胜利条件 ベル·デル击破　败北条件 主角死亡
敌阵容 LV30ベル·デル.LV25魔兽ケットシ-、LV25灵鸟ヴィゾフニル×2.LV25魔兽ケットシ-×2、LV25灵鸟ヴィゾフニル.LV25魔兽ケットシ-、LV25邪龙バジリスク×2.LV24鬼女ユキジョロウ、LV20斗鬼メズキ×2.LV24妖精ジャックランタン、LV25邪龙バジリスク、LV24妖精シルキ-.LV24妖精ジャックランタン、LV21龙王ペンドラゴン、LV24妖精シルキ-

4TH DAY 崩坏する理性

第四天清晨，自然是先来邮件预告。第一条新闻是ミドリ将会被人类伤害致死，ケイスケ看到后愤然离去。另外17点会有摇滚歌手自杀。

11：00–12：00 池袋 ミドリ（东洋アンズ前）

开始时有选项，选择“ミドリを逃がす”时，胜利条件为ミドリ逃生，驱散暴民；选择“暴徒を追い拂う”时，胜利条件为驱散暴民。另外本关暴民是不能杀的，只能将其驱散。要让ミドリ逃跑，必须先到她边上进行“说得”。要赶走暴徒，只需要上去随便打一下他们就会逃跑了，注意别下手过重，不然打死就算战斗失败。赶走暴徒后ケイスケ作为敌人登场，他会召唤出地狱判官，十分厉害。



BATTLE

胜利条件 ミドリ逃走、赶走暴徒 败北条件 主角死亡
敌阵容 LV22暴力团干部、LV22チンピラ×2.LV22チンピラ×3.LV22女性社员×2、LV22会社员
增援:LV29ケイスケ、LV26天使パワ-、LV27神兽ハクタク.LV45魔神ヤマ.LV28邪鬼ロア×3.LV28邪鬼ロア、LV25灵鸟ヴィゾフニル×2

12：30–14：00 表参道 ミドリ

到达表参道，ミドリ正在被群众追赶。经过主角一行的劝解，ミドリ会暂时加入。

14：30–15：30 新宿：神无伎町（チネシティ广场）

这里的恶徒正在使用COMP抢夺钱财和食物，需要夺回他们的COMP。本战不能让持有COMP的敌人逃掉，其余也没什么难度。能学到技能“S斗气の装束、猛反击”。敌人还剩最后一队时候就会逃跑。

BATTLE

胜利条件 全部恶魔使击破 失败条件 主角死亡、市民死亡
敌阵容.LV28外道恶魔使い、LV26妖兽ア-ヴァンク×2.LV28外道恶魔使い、LV25魔兽ケットシ-×2.LV25外道恶魔使い、LV25灵鸟ヴィゾフニル×2.LV25外道恶魔使い、LV25邪龙バジリスク×2

15：00–16：30 水道桥 カイドーとホンダ（ドーム球场前）

カイド-与平民产生冲突，召唤出恶魔来报复。本场战斗虽然敌人不多，不过实力却不弱。本关能学得“吸收追加”和“冲击无效”。

BATTLE

胜利条件 市民全员逃跑、击破カイド-
失败条件 主角死亡、市民死亡
敌阵容.LV29カイド-、LV31邪神パズス、LV27堕天使ニスロク.LV28ホンダ、LV24妖精シルキ-、LV25魔兽ケットシ-

17：00–18：00 涩谷 マリ（宫下公园）

本关依然是脱出关，想快速关过，可以多用技能妖气迅雷和瞬转の舞。先到NPCマリ旁边说得她，她的等级相当高，根本不用担心她的安全。

BATTLE

胜利条件 全部恶魔击破、マリ脱出
失败条件 主角死亡、マリ死亡
敌阵容.LV35邪鬼クドラク、LV28邪鬼ロア×2.LV25魔兽ケットシ-、LV27堕天使ニスロク×2.LV25魔兽ケットシ-、LV26妖兽ア-ヴァンク、LV27堕天使ニスロク.LV28邪鬼ロア、LV25邪龙バジリスク×2.LV28邪鬼ロア×2、LV25邪龙バジリスク.LV25魔兽ケットシ-、LV27神兽ハクタク×2

17：30–18：30 九段下 武艺馆（武艺馆前）

这里警官正利用恶魔欺压百姓。战斗虽然难度不高，但要注意保护市民。

BATTLE

胜利条件 全部恶魔使击破 失败条件 主角死亡、市民死亡
敌阵容.LV30恶魔使い警察官、LV26天使パワ-、LV26魔神マハカ-ラ.LV30恶魔使い警察官、LV26妖兽ア-ヴァンク×2.LV29恶魔使い警察官、LV28邪鬼ロア×2.LV29恶魔使い警察官、LV27神兽ハクタク、LV28邪鬼ロア.LV31恶魔使い警察官、LV27堕天使ニスロク×2

5TH DAY 封锁の真实

9：00–10：30 池袋 サンセット通り

在这里，自卫队想抢夺越过路障的恶魔契约者手上的COMP，但也因此而被封锁在东京市内。本关敌人基本上全有耐物理技能。当把敌人消灭到只剩余两队时，失败条件变更，敌人会开始脱离，在敌人逃到左下方格前将其击破即可。

BATTLE

胜利条件 全部恶魔使击破 失败条件 主角死亡
敌阵容 LV30恶魔使い指挥官、LV28鬼女ペリ、LV32邪龙ヤム.LV32恶魔使い自卫队员、LV28鬼女ペリ、LV35堕天使オロバス.LV32恶魔使い自卫队员、LV28邪鬼ロア×2.LV31恶魔使い自卫队员、LV28鬼女ペリ、LV32幻魔ハヌマ-ン.LV30恶魔使い自卫队员、LV32邪龙ヤム×2.LV31恶魔使い自卫队员、LV32幻魔ハヌマ-ン×2

12：00–12：30 九段下 マリ（武艺馆前）

这一关影响到以后限定仲魔的合成，邪鬼クドラク第一回合就会逃跑，虽然他逃跑并不影响主线，不过必须击杀他后クル-スニク和クドラク的合体才能解禁。当敌人剩余两队时，还会有两队增援。

BATTLE
胜利条件 全部恶魔使击破　失败条件 主角死亡
敌阵容 LV46邪鬼**クドラク**.LV34妖兽**モスマン**×3.LV34灵鸟**バイブカハ**×2、LV35魔兽**オルトロス**.LV35堕天使**オロバス**、LV33妖精**ロ-レライ**×2
增援:LV35堕天使**オロバス**、LV33妖精**ロ-レライ**×2.LV34灵鸟**バイブカハ**、LV35魔兽**オルトロス**×2

12：00-12：30 芝公园 ケイスケ

本场战斗基本没有难度，先要打倒警官夺取COMP，击倒后他们会跑。另外不能让**ヤマ**杀死警官。胜利后选「一绪に行こう」，**ケイスケ**重新加入，并可以合成魔神**ヤマ**。

BATTLE
胜利条件 魔神**ヤマ**击破
失败条件 我方全灭、**ケイスケ**、市民、警官死亡；警官带着COMP逃跑
敌阵容 LV36**ケイスケ**、LV32幻魔**ハヌマ-ン**、LV33妖精**ロ-レライ**.LV45魔神**ヤマ**.LV34妖兽**モスマン**、LV32邪龙**ヤム**×2.LV35堕天使**オロバス**、LV32幻魔**ハヌマ-ン**×2.LV35堕天使**オロバス**、LV34妖兽**モスマン**×2

13：00-13：30 芝公园 カイド-とケイスケ

又是一场比较容易的战斗，在这里一定要打倒邪神**パズス**，这样过关后才能合成邪神**パズス**。

BATTLE
胜利条件 **カイド-**击破　失败条件 我方全灭
敌阵容 LV36**カイド-**、LV35魔兽**オルトロス**、LV33魔神**マハカ-ラ**.LV45邪神**パズス**、LV35魔兽**オルトロス**、LV35堕天使**オロバス**.LV35堕天使**オロバス**、LV32幻魔**ハヌマ-ン**×2.LV35堕天使**オロバス**、LV37邪鬼**レギオン**×2.LV34妖兽**モスマン**、LV32邪龙**ヤム**×2.LV34妖兽**モスマン**×3.LV34妖兽**モスマン**×2、LV32邪龙**ヤム**

14：00-15：00 赤坂 イヅナと伏见

イズナ和伏见中途出现，想用COMP支援主角，但他们还不知道召唤出的恶魔需要打倒后才能契约。由于我方有增援，基本无难度。将敌人消灭还剩两队时发生事件，敌增援到来，这时去地图右上援助NPC，帮她完成契约。

BATTLE
胜利条件 全恶魔击破　失败条件 主角死亡
敌阵容 LV35堕天使**オロバス**、LV32灵鸟**ウィゾフニル**×2.LV35堕天使**オロバス**、LV32幻魔**ハヌマ-ン**×2.LV35堕天使**オロバス**×2、LV33妖精**ロ-レライ**.LV34妖兽**モスマン**、LV33妖精**ロ-レライ**、LV32邪龙**ヤム**.LV34妖兽**モスマン**、LV33妖精**ロ-レライ**×2
增援:LV34灵鸟**バイブ·カハ**

15：30-17：30 涩谷 宫下公园

单从战斗来看，没什么难度。首要任务还是要保护市民，注意市民要走到他们身边说得才行。当敌人还剩两队的时候，地图下方会出现增援。

BATTLE
胜利条件 全恶魔击破、并击破全部恶魔使取得COMP
失败条件 主角死亡、市民死亡
敌阵容 LV38外道恶魔使い、LV39邪龙**ピュ-ト-ン**、LV35魔兽**オルトロス**.LV34妖兽**モスマン**×2、LV32邪龙**ヤム**.LV35堕天使**オロバス**、LV35魔兽**オルトロス**、LV33妖精**ロ-レライ**.LV35堕天使**オロバス**、LV32幻魔**ハヌマ-ン**×2.LV37邪鬼**レギオン**×2、LV35魔兽**オルトロス**.LV37邪鬼**レギオン**×3
增援:LV35堕天使**オロバス**、LV35魔兽**オルトロス**×2.LV35堕天使**オロバス**、LV33妖精**ロ-レライ**×2

17：30-18：30 永田町 ナオヤ

终于见到直哉了。他召出几个恶魔，如果能通过考验就回答主角的问题。主角需要在三个回合之内，需要击倒6队恶魔，然后选择“质问”，如果三个回合内没有击倒6队恶魔，直哉就会跑掉。

BATTLE
胜利条件 全恶魔击破　失败条件 我方全灭
敌阵容 LV37邪鬼**レギオン**、LV28邪鬼**レギオン**×2.LV37邪鬼**レギオン**、LV34灵鸟**バイブ·カハ**×2.LV35堕天使**オロバス**、LV35魔兽**オルトロス**×2.LV35堕天使**オロバス**、LV33妖精**ロ-レライ**×2.LV28邪鬼**ロア**、LV32幻魔**ハヌマ-ン**、LV34妖兽**モスマン**.LV34灵鸟**バイブ·カハ**、LV32邪龙**ヤム**×2

6TH DAY 决断の刻

9：00-11：30 永田町 污染地域

第二回合指挥官会用COMP召唤恶魔，当靠近恶魔使指挥官时，敌人会有两队增援，之后每回合指挥官都会召唤敌增援，打倒所有指挥官夺取COMP即可完成任务。

BATTLE
胜利条件 全恶魔击破　失败条件 我方全灭
敌阵容 LV41恶魔使い指挥官、LV41斗鬼**ベルセルク**×2.LV39恶魔使い自卫队员、LV40神兽**アイラ-ヴィタ**、LV39邪龙**ピュ-ト-ン**.LV39恶魔使い自卫队员、LV40神兽**アイラ-ヴィタ**×2.LV39恶魔使い自卫队员、LV39邪龙**ピュ-ト-ン**×2
增援:LV37邪鬼**レギオン**、LV40邪神**アバドン**×2

12：00-16：00 水道桥 东京ド-ム

恶魔使与恶魔使之间会互相攻击，我方看准机会捡漏即可。

BATTLE
胜利条件 全恶魔使击破　败条件 我方全灭
敌阵容 LV45外道恶魔使い、LV45妖精**ヴィヴィアン**、LV44堕天使**デカラビア**.LV43外道恶魔使い、LV40神兽**アイラ-ヴィタ**、LV41斗鬼**ベルセルク**.LV43外道恶魔使い、LV41斗鬼**ベルセルク**×2.LV41外道恶魔使い、LV40神兽**アイラ-ヴィタ**×2.LV39恶魔使い、LV39邪龙**ピュ-ト-ン**×2.LV39恶魔使い、LV37邪鬼**レギオン**×2.LV43恶魔使い、LV41斗鬼**ベルセルク**×2.LV43恶魔使い、LV40神兽**アイラ-ヴィタ**×2

16：30-18：00 上野 ホンダ

战斗一开始的选项，不管你选援助天使还是恶魔，都只是影响胜败条件。当击败3队敌人后会，再出现选项：“**どうしますか?→オレたちも出よう!/谁も逃がしちゃダメだ!**”选择第一个“**オレたちも出よう**”后再选择“**それでも逃げるよ**”后，游戏将直接进入BAD END。如果选择“**谁も逃がしちゃダメだ!**或**オレたちも出よう**”后再选择“**やっぱりダメだよね**”胜败条件将变更，这时先攻击**ホンダ**，然后用技能“邪鬼的咒缚”拖住市民，这样一来时间就充裕了。



BATTLE
胜利条件 全恶魔使击破　失败条件 我方全灭
敌阵容 LV44堕天使**デカラビア**×3.LV44堕天使**デカラビア**、LV40堕天使**ニスロク**×2.LV44堕天使**デカラビア**、LV39邪龙**ピュ-ト-ン**×2
增援:LV48堕天使**デカラビア**×3.LV44堕天使**デカラビア**、LV40堕天使**ニスロク**×2.LV48堕天使**デカラビア**、LV45邪鬼**ベルセルク**×2.LV46天使**パワ-**、LV45妖精**ヴィヴィアン**×2.LV46天使**パワ-**、LV41天使**パワ-**×2
增援:LV46天使**パワ-**、LV40神兽**アイラ-ヴィタ**×2
LV46天使**パワ-**、LV41天使**パワ-**×2.LV46天使**パワ-**、LV41天使**パワ-**、LV45妖精**ヴィヴィアン**

LAST DAY 逃亡の果てに

15：30 新宿？？？

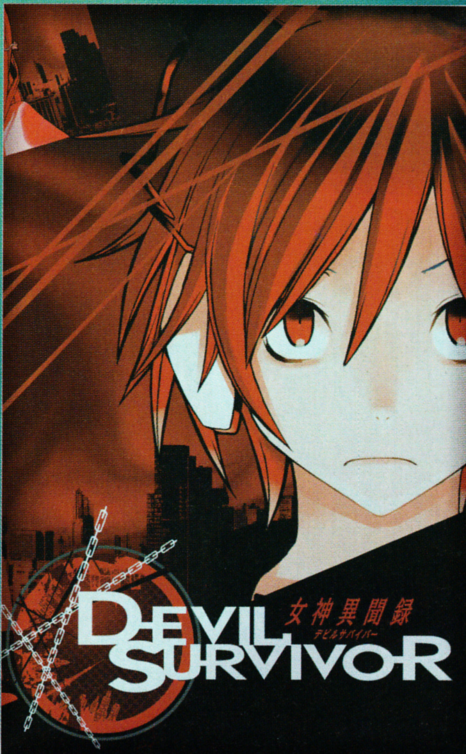
即将迎来最终的战斗，本关的BOSS魔王**ロキ**能力非凡，我方需万全准备后全力应战。拥有真全门耐性：所有攻击效果减半；兽**の**眼光：2回攻击效果。不过在此战胜利后就可以合体出这位超强的魔王用来打最终战，敌人在剩余两队时依然会有增援。

BATTLE
胜利条件 魔王**ロキ**击破　失败条件 主角死亡
敌阵容 LV54魔王**ロキ**.LV48女神**ラクシュミ**、LV40神兽**アイラ-ヴィタ**×2.LV49鬼女**ランダ**、LV47邪龙**クエレブレ**×2.LV52斗鬼**ヤクシャ**、LV46龙王**セイリュウ**×2.LV52斗鬼**ヤクシャ**×2、LV46龙王**セイリュウ**
增援:LV52斗鬼**ヤクシャ**×2、LV40邪神**アバドン**.LV52斗鬼**ヤクシャ**×2、LV40神兽**アイラ-ヴィタ**

17：00 涩谷 作战开始ポイント

最终决战还是有些难度，不过如果你拥有上关的魔王**ロキ**，那么会轻松不少。这关的敌人基本都是天使。其中天使**サリエル**会使用“净化**の**光”，能够减少我方全员的MP。天使**アナエル**会使用完全复活术，它是首先需要消灭的目标。当敌人还剩余两队时，还会有两队强敌增援，胜利后可以合体天使**レミエル**。

BATTLE
胜利条件 全恶魔击破　失败条件 我方全灭
敌阵容 LV62天使**アナエル**.LV62天使**サリエル**.LV56天使**カズフエル**×3.LV56天使**カズフエル**、LV52神兽**ウカノミタマ**.LV55天使**アニエル**、LV47天使**アニエル**×2.LV55天使**アニエル**、LV53幻魔**セイテンタイセイ**、LV48女神**ラクシュミ**
增援:LV59**アマネ**、LV54女神**ノルン**、LV56**カズフエル**.LV59**イヅナ**、LV53幻魔**セイテンタイセイ**、LV55邪神**アリオク**





aya brea



Play Station PS	本刊译名：寄生前夜 1		1998年3月29日
角色扮演	SQUARE	8800日元	日版
CD	1人	2 CD	17岁以上



第一日 Resonance 共鸣

1997年圣诞节的晚上，即将在纽约大剧院上演一场歌剧，本作女主角AYA与她的另一半一同来到歌剧院，观众们都在认真的听着舞台上演员的表演。就在这时候歌剧的女主角梅丽莎开始高歌，刹那间舞台下的观众全都着起火来，剧院瞬间变成了可怕的地狱。这时候不知道为什么AYA却没有事情，玩家控制AYA跑到舞a台上开始本作的第一场战斗吧。胜利之后追随梅丽莎来到舞台后台，我们看到一个小女孩，跟着她来到剧院的化妆间。前进没几步就会看到一段游戏CG，记得我小时候第一次玩到这里的时候居然没有被吓哭？干掉老鼠后在走廊尽头的左侧房间调查尸体可以得到化妆间钥匙，回到之前锁住的房间干掉一只鹦鹉敌人，在左侧的房间里的镜子前发现剧院排练房的钥匙。进入排练房之后再次打败变身的梅丽莎，之后发生剧情来到钢琴处，从大洞通往下水道一直来到尽头，被小女孩引领着进入左面的门，之后又是一场BOSS战，对手是梅丽莎弄出来的一只大鳄鱼。先打尾巴再打头部就可以战胜它，之后回到剧场外剧情，拍挡丹尼尔用警车带走了AYA……





第2日 Fusion 融合

AYA回到警署之后来到部长室向上级汇报剧院内发生的事情，之后部长会将“改造许可证”交给玩家，这下就可到武器管理部去改造武器了，武器管理部在地下1层，在那里可以取到新武器m16a1，初期很好用的枪械。之后再次来到部长室发生剧情，接着前往走廊深处的会议室，剧情之后在丹尼尔的提议下，AYA决定前往美国自然历史博物馆去见克兰普博士，在历史博物馆2层的研究室内见到博士，当AYA提到EVE（之前的梅丽莎）这个名字的时候，克兰普脸色变得很难看。

回到警局从部长那里得知中央公园的野外音乐堂进行表演，而EVE也会在那里，赶紧来到公园可这里已经变成了EVE的地盘，被EVE控制的人们渐渐融化，变成一团恶心的液体，在一排屋子里找到钥匙来到公园中心的露天舞台，一路追着EVE来到一辆马车旁，CG剧情后战斗……

AYA醒来后发现自己被丹尼尔救了，身边还多出了一个生物学家前田，接着的对话剧情因为游戏是中文版这里就不剧透了，总之AYA身上发生了很多不为人知的事情。



第3日 Selection 淘汰

一开始丹尼尔会要求玩者补充道具，这里可以买到新武器和回复药剂，确认全部OK之后就可以坐警车走人了。

众人前往博物馆发现EVE的细胞已经完全被线立体完全控制，之后还发现AYA的细胞中的线立体与细胞核是共存的，这可以与EVE抗衡。丹尼尔还在博士的办公桌上发现了一张有着自己妻子、儿子的实验名单，但是从博士那里什么也没有问出来。

再次回到警署，众人发现这里已经被EVE袭击，丹尼尔的儿子本和警犬希夫逃到了楼顶，玩家赶到楼顶会触发BOSS战，干掉变身成怪物的警犬就可以救下本和已经受伤的局长了。





第4日 Conception 受胎

玩家在警局3层的实验室里找到前田，他认为EVE一定会立即受精诞生出最终生命体，大家决定立即赶往圣弗朗西斯医院的精子库。在医院里AYA见到了姐姐，一路追过去却被EVE锁住大门，切断了电线。这时玩家要在剩下的几个房间里面寻找能够接通电路的保险丝，并且在那个有电话存档的房间里得到停尸房的钥匙，进入停尸房得到蓝色钥匙和保险丝，打开蓝色的门进去接上保险丝，坐电梯回大厅从上面的门进去，救出一个医生和护士，结果发现这里就是自己总梦到的那个病房。得到绿卡，去装有液氧的仓库，乘电梯来到13楼，进入一个房间，在有红色箭头标记的墙角处推动箱子，可以看到个按钮，打开室内的另一门，进去后在资料室里发现了在克拉姆博士那里一模一样的一份名单，继续揭开整个事件起因的真相……

得到新电梯的钥匙，来到顶楼见到了EVE，她正在释放巨大的能量毁灭城市上空的战斗机，其中一架燃烧的战机向医院楼顶俯冲而来，EVE趁机带走了精子。因为EVE肯定正在寻找一个安全的地方受胎，所以大家决定分头去调查EVE的踪影。

第5日 Revolution 进化

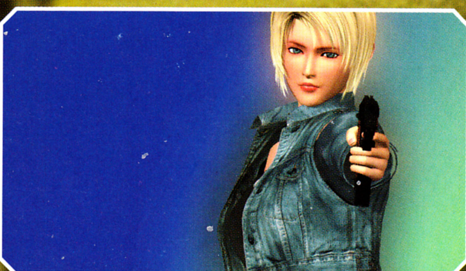
来到唐人街，往里走见到前田在一口地下水道井盖处，下去之后会遇到一个巨大的通道，登上天桥往里走，终于在机房内见到了那个公园里的巨大生物体，打开开关把怪物从水泵中赶出来，然后在关掉开关，在机房左上角有个铁门通向北边的，来到地铁车站从两旁的铁路往上方，从一位警官的尸体上得到地铁出口的钥匙。通过铁路回到刚才的站台继续往南走可以进入一扇通往地面的门。进入博物馆发现西北方有个人影，追进房间竟然遇到了恐龙的袭击，一路追下去发现最后一扇门被人反锁了。从另一条路上二楼，在靠近一楼大厅的房间被反锁，不过可以从窗户爬出去。找到靠近博物馆中心铺着红地毯的大客厅，厅内有个控制室，进去关掉报警器，这时随着EVE的歌声博物馆内的恐龙全部复活了，包括那只巨大无比的霸王龙……

乘电梯到三楼后从电梯外对应的楼梯走下2楼，见到一个房间的门半开着，进去之后发生剧情，我们终于知道了整件事情的真相。这时博士也闯了进来，企图用手术刀杀死AYA，丹尼尔刚好赶到制服了博士，之后克拉姆还引爆了自己，还好大家及时逃脱了。从克拉姆的尸体上得到了博物馆的钥匙，现在坐电梯到顶楼从旁边的楼梯走下去，用克拉姆钥匙打开房间，进去后一条突然复活的恐龙将AYA撞到一楼的空地上，干掉它之后那条霸王龙从上面扑下来，干掉！然后回到刚才用钥匙打开的房间往里走，大地震动后玩家需要沿着一条布满粘液的楼梯前进，终于在大厅里见到了EVE，这时候她已经完成受胎了。

剧情之后离开博物馆，丹尼尔一路上讲述了梅丽莎的遭遇，EVE的产生最早便起源于那位日本的科学家为了复活妻子，用了妻子的细胞进行培养，结果依赖于细胞的线立体却脱离于人体细胞，之后接到总统攻击的命令，航母上的战机、直升机编队迅速起飞直扑市中心的巨大怪物，众人站在远处焦急地看着惨剧发生：所有的军队全部都被干掉了。

之后众人来到了航母上，指挥官希望AYA能够用她特殊的能力带领战斗小队去轰掉EVE。AYA接受了这个任务并将特制的炸弹成功地轰向了守护神，巨大的守护神同自由女神一起四分五裂地散落在地上，之后AYA跳伞跃离了直升机，开始了和EVE的战斗……







第6日 Liberation 解放

这是游戏最后的战斗，EVE这次有四种不同的形态，之前没有什么特殊的，在第4次变身成一个绿色的怪物后，玩家需要用前田给AYA的特殊子弹攻击，剧情之后继续用这子弹攻击EVE，几枪下来就可以打败她了。这之后EVE变身后绝对不要再攻击她了，赶紧逃命，可以说这部分是本游戏最要命的地方，因为只要玩家有一点点的失误，被EVE碰到直接就算是Game Over了，而且关键问题在于玩家失败之后是需要和EVE的第四形态再重新进行战斗的，所以这里一定要又快又稳的逃跑。这时从铁门进入休息室，不要存档（也不能存档），看完船体示意图后再进原来士兵把守的铁门，进去后的第1个十字路口往左转，来到战舰的控制室就暂时安全了，去控制台打开自动毁灭开关，然后从另一个楼梯爬上去，从现在开始就是一本道了，但即使这样子也要加倍的小心，不然就会前功尽弃……最终AYA逃了出来。

本以为这样事情就全部结束，一切恢复平静，可是在前田准备返回日本前一天，AYA等人再一次来到歌剧院欣赏之前被迫中止的歌剧演出，这时在新的女主角歌声中，所有的人身体内的线立体再一次被唤醒……

【全文完】

行游四海

——游戏中的人文地理

口文/肥鬼

周末，和朋友驱车远离市区，沿着八达岭高速一路向北，可以看到路边褪去的喧嚣和远处显出金色的视野。通常在这种情况下，人的心境会产生些许变化，或是不再平静，或是更加平静，平淡如水，那会对我而言应该是后者。忽然想起大学时和哥们儿几个挤在狭小的宿舍里看彼特·方达的《逍遥骑士》，电影的情节很简单：两个骑哈雷、留长发、被别人看作是“垮掉的一代”的小子在找寻“天堂”的路上被猎枪送上了天堂。困惑的人始终都在找寻自由和真理的路上，而谎言和禁锢却往往都扮演着我们要找寻的终极。

理想，激情，冒险，浪漫主义，不仅仅的这些，旅行有时候就是向你自身内心的朝圣，我们在旅行中不断寻找答案。这也就不难解释为什么如今的背包客、驴友越来越多，旅行无疑是一支对我们懦弱心灵的强心剂。穷尽想游之地，用一种不同以往的行走方式，一种理想的、潇洒的路上生活——简朴行走，心灵自由，人生快意皆尽于此。

有人说，活着是一种修行，其实我觉得玩游戏有时也是一种修行。囫囵吞枣，快打快接，就会品尝不到一个游戏的内核。好的游戏会像一列带你周游世界的火车，坐地行千里——绝对不夸张，只是，我们真的有留意过其中的人文地理吗？接下里，就让我们细数游戏里的人文地理，这是一场只属于闯关族的世界环游，准备好了吗？出发！

人是在雾中前行的人。但是当他向后望去，判断过去的人们的时候，他看不见道路上任何雾。他的现在，曾是那些人的未来，他们的道路在他看来完全明朗，它的全部范围清晰可见。朝后看，人看见道路，看见人们向前行走，看见他们的错误，但是雾已不在那里。

——米兰·昆德拉《被背叛的遗嘱》







唐人街（China Town）

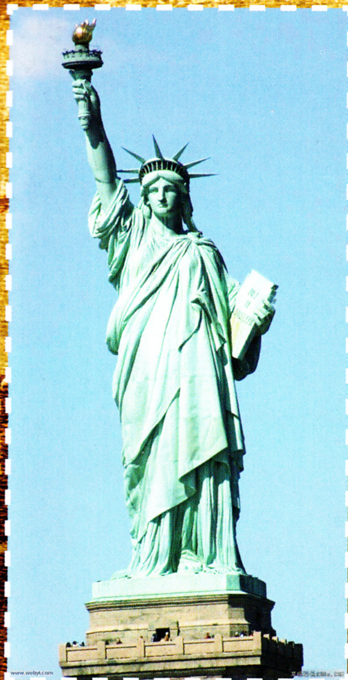
出现作品：《GTA》系列、《黑手党2》

唐人街，顾名思义，就是在海外国家和地区中由华人聚居所形成的街区。唐人街的形成最初是因为移居海外的华人作为当地的少数族裔，为了相互保护而自发形成的群体性聚居行为。而由于中国国力最为强盛时为唐朝，华人在国外一般会被称为“唐人”，而这一名称却在今后的历史中一直得以延续，唐人街也因此得名。可以说，唐人街的历史就是一部华人的海外奋斗史，见证着华人地位在西方社会中的起起伏伏。

早期唐人街刚刚兴起的时候，由于华人的社会地位较低，因此唐人街一般都处于较为偏僻的街区，而且社会秩序和治安也相对混乱。黑帮、毒品交易和贩卖人口等等见不得人的交易似乎有很多都与唐人街藕断丝连，阴冷、神秘总是当时人们对于唐人街的第一印象，这也就解释了为什么唐人街多出现于一些黑帮题材的游戏当中。

时过境迁，随着华人的勤劳奋斗，近些年华人在西方主流社会中的身份地位有了显著的提高，所以唐人街的定位和在人们眼中的印象也与之前大相径庭。全世界的唐人街，记录着天下华人祖祖辈辈创业的艰辛和成功的辉煌，唐人街的变化也从一个角度折射出了中国人移民海外的历史足迹。经过这么多年的发展和奋斗，华人早已融入了西方社会，唐人街最初的聚居职能已经不再是那么明显了，在很多地方，唐人街已经演变成为了一个中华文化区的代名词。在华人眼里，唐人街是“小中国”，它延续的是中华文化。在外国人看来，唐人街恰恰是他们认识中国以及中华文化的第一步。

唐人街不可能永远只是一个封闭的、与当地社会完全隔绝的小圈子，随着华侨、华人在所在国的落地生根，唐人街已经从社会文化的边缘移向了主流，唐人街发生的种种变化都是十分自然的，也是不可避免的。也许在很多年之后唐人街会完全失去它作为华人聚居地的本意，但是无论怎么变，唐人街永远都是海外游子们的一个心灵依托。







自由女神像（Liberty Enlightening the World）

出现作品：《GTA 4》、《樱花大战 5》

自由女神像是法国人民以庆祝取得独立100周年的名义而赠送给美国人民的礼物。有46米之高的自由女神像坐落在纽约港口的自由岛上，现在已经是纽约乃至全美国的地标性建筑了。女神右手高举象征自由的火炬，左手捧着刻有1776年7月4日的《独立宣言》，脚下是打碎的手铐、脚镣和锁链，她象征着自由和挣脱暴政的约束。1984年，自由女神像被正式列为世界文化遗产。这里值得一提的是，当初以建造巴黎艾菲尔铁塔而闻名于世的法国工程师艾菲尔也参与了自由女神像的设计制作。

自由女神像貌似一直是电影和游戏作品中的常客，而最为诡异的是自由女神像虽然在现实中存在完好，但她在电影和游戏作品中她却难逃被毁灭的命运。无论是外星人的进攻还是2012世界末日的到来，自由女神像总是第一个被毁灭的目标。甚至在俺们华人自创的漫画中自由女神像都免不了要被武林高手挥剑斩成两截。看着最后被毁的支离破碎的自由女神像，我不禁唏嘘，什么叫“人怕出名猪怕壮”啊？自由女神像大姐就给我们就做了一个杰出的“典范”，真是树大招风啊。（汗一个先）

富士山（FujiSan）

出现作品：《超级忍》系列、《忍者龙剑传》系列

富士山横跨静冈县和山梨县，是日本第一高峰，同时也是世界上最大的睡火山之一。

富士山作为日本最典型的自然象征，同时也被日本国民称为圣山，是日本民族最引以为傲的象征。富士山山体高耸入云，山巅白雪皑皑，放眼望去，好似一把悬空倒挂的扇子，因此也有“玉扇”之称。富士山的名称来源于日本少数民族的虾夷语，现意即为“永生”，围绕着富士山日本也有很多的传说，其中绝大数都为吉祥、平和之意。

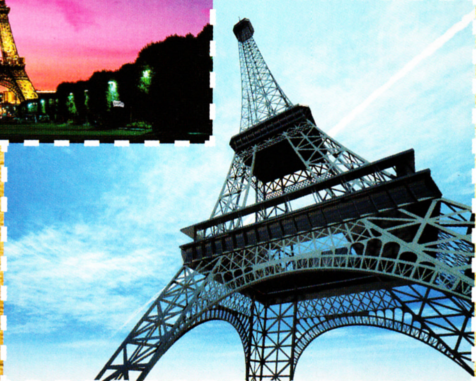
我们在一些典型的日式风格游戏中并不难见到富士山的身影，特别是在日式文化浓郁的忍者题材游戏中，富士山更是游戏主角正义力量的源泉和心灵寄托。

在《超级忍》和《忍者龙剑传》系列作品中，富士山和樱花等背景要素似乎从来都没有游戏制作方被舍弃过。特别是当屏幕上飘洒起漫天樱花，再加上远处祥和的富士山，游戏的代入感和氛围渲染简直是被带入了一个登峰造极的境界。在斩杀敌人拯救世界的同时，面对主角们心中的无奈和怜惜，又有哪一个玩家会对这种景色无动于衷呢？









埃菲尔铁塔（La Tour Eiffel）

出现作品：《樱花大战3》、《鬼武者3》

作为法兰西的“突出”象征，要是身在巴黎的话，又有谁能不去埃菲尔铁塔走一遭呢？埃菲尔铁塔总高324米，由桥梁工程师居斯塔夫·埃菲尔设计，铁塔的命名也皆缘于此。整座铁塔设计新颖独特，更是被誉为世界建筑史上的最出色的技术杰作。在这不得不提一下，当年建造这座巨型铁塔时，总共耗费了7000吨钢铁，12000个金属部件，250万个铆钉，蔚为壮观。而且在这其中还有一个流传甚广的趣闻——当年居斯塔夫·埃菲尔的设计方案刚刚问世的时候并没有得到人们足够的重视，法国政府虽然决定在巴黎建造一座世界最高的大铁塔，但提供的资金只是所需费用的1/5。埃菲尔为实现他的设计，还曾将他的建筑工程公司和全部财产抵押给银行作为工程投资。当时谁都不会想到，埃菲尔铁塔现如今却成为了法国的象征，历史的偶然性是谁都无法预测的。

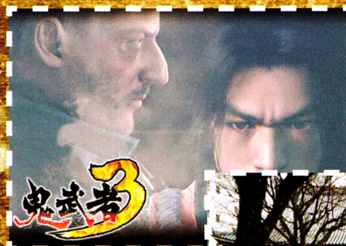
埃菲尔铁塔的创作魄力毋庸置疑，也正是因为如此，很多游戏作品为了显现自身的魄力风格和浪漫氛围都将铁塔纳入了游戏背景。无论是《鬼武者 3》中被幻魔占领的阴暗巴黎，还是在《樱花大战3》中充满阳光的恋爱故事里，埃菲尔铁塔都在氛围营造方面起到了至关重要的作用。对了，埃菲尔铁塔要比自由女神像幸运得多，最起码还没在游戏作品里动辄就会被摧毁。

本能寺（ほんのうじ）

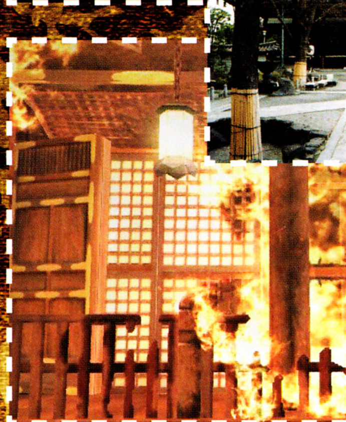
出现作品：《鬼武者》系列、《战国Basara》系列《战国无双》系列《信长之野望》系列

本能寺位于日本京都府，是法华宗本门流的一所佛教寺院。寺庙的规模不大，但是它的知名度可不小，究其原因可能还是由于“本能寺之变”第六天魔王织田信长殒命于此。本能寺建于1415年，其间曾经有多次因为大火而被烧毁的记录，当然，发生于本能寺最著名的事件还要当属1582年明智光秀向织田信长谋反的“本能寺之变”了。日本天正10年6月2日，织田信长的得力部下明智光秀在本能寺中起兵谋反，设计放火杀害了其主公信长。几近统一日本，结束战国乱世的一代枭雄织田信长殒命，日本历史也由此被改写。

关于“本能寺之变”有很多的谜团至今仍被历史的尘埃所掩盖，这也恰恰给力诸多游戏制作人发挥想象力的空间。在Capcom知名的战国生存动作游戏《鬼武者》中，织田信长更是成为了第一大反派角色，当玩家亲临被熊熊大火包围着的本能寺时，一丝苍凉和对于历史的唏嘘不禁会涌上心头。而在后来的诸多游戏作品中，大家貌似形成了一种惯性思维，那就是织田信长大叔动不动就会“被复活”充当反派角色，而与他的最终Boss战也大都会发生在本能寺。织田大叔本来就已经死不瞑目了，结果还被各种复活，简直太没人道了，杯具啊。











大马士革（Damascus）

出现作品：《刺客信条》、《炽焰帝国》

这座位于安提黎巴山山麓，巴拉达河和阿瓦什河的汇合处的文明古城有着其自身独特的恢弘历史。阿拉伯古书古书中曾说，“人间若有天堂，大马士革必在其中，天堂若在天空，大马士革必与之齐名。”，其鼎盛时期的繁华喧嚣和作为中东文化中心的城市职能可见一斑。这座城市的历史源远流长，历经罗马帝国、拜占庭帝国，阿拉伯帝国等知名时期，大马士革一直屹然不倒，并被誉为“天国里的城市”，在历史长河中的悠远脚步使它留下了很多神奇的传说和众多的古迹。而且大马士革的城市发展是与基督教和伊斯兰教等宗教的发展紧密联系在一起的，也因此大马士革除去商业交融外，几大文明也同时在此交融、碰撞，大马士革所特有的文化多样性想必也是从那时就打下了坚实的基础吧。

游戏中的大马士革多以壮观、辽阔的印象出现，在《刺客信条》中，游戏更是很好的重现了当年城市绚丽壮阔的景色以及密集的人口居住度。在人群的熙熙攘攘中，除了随处可见的街头演讲和来自世界各地的商户，更是暗藏杀机。当然，有时候杀一个人却是为了拯救成千上万的人，这就是《刺客信条》的一个主旨所在。最值得称赞的是游戏中大马士革城市的代入感极强，烟尘弥漫的小街道、宏伟的宫殿和巨大的地标建筑都从不同的角度将历史上的那座大马士革整合在了一起。作为肥皂个人来讲，我总是对有深厚历史积淀的城市没有抵抗力，在浩瀚历史面前的那种飘渺感一直令我欲罢不能。

东方明珠塔

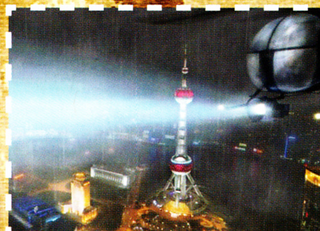
出现作品：《细胞分裂 双重间谍》

之前咱们说了那么多的世界性知名地标，这下咱们把目光拉近到祖国本土，随着近几年的迅猛发展，上海已经成为了一座名副其实的国际化大都市，而之前就知名度颇高的东方明珠塔自然也就成为了上海对外最显著的象征。东方明珠塔位于上海黄浦江畔、浦东陆家嘴嘴尖上，塔身总高468米，可以说是人们领略上海人文风情的最佳入门地点。特别是当夜幕降临在黄浦江畔的时候，东方明珠塔会显得更加壮美和瑰丽，“明珠“一词恰如其分。

近几年随着越来越多的厂商出于对中国市场的重视，旗下电影、游戏作品中出现中国元素的频率也越来越高，而其最好的选择就莫过于象征着中国现代发展的东方明珠塔了。在电影作品中，譬如《碟中谍 3》和《变形金刚 2》中就都有东方明珠塔的踪影。而其在游戏作品中最著名的一次现身就莫过于是在《细胞分裂 双重间谍》中的惊艳登场了，这款由育碧上海工作室经手的游戏对于上海的描绘十分到位，故事的剧情和紧张感也恰到好处。作为一名中国玩家，当然是期待以后会有更多的游戏作品中会融入中国要素啦。









办证

出现作品：《凯恩与林奇2：伏天》

伴随现代化的发展，相关社会问题的出现是不可避免的，如果说刚刚提到的上海东方明珠塔是现代中国发展的正面象征，那么在街头巷尾被斥为城市牛皮癣的办证小广告就是社会当代发展的一个负面效应了。但如若冷静下来思考一下，你就会发现其实我们生活在一个证件的社会——出生要出生证，死亡要死亡证，出门在外要暂住证，找工作要毕业证，之前大学毕业要四六级证……没有那些“证”，你会寸步难行。有人说，这是一个形式主义的社会，即使你没有真才实学，只要有“证”就好办；而相反，就算你有真才实学，而没有“证”的话，又会受到谁或者哪家单位的重视呢？当然，目前现存的绝大部分证件都是有其存在的必要性和合理性的，但是对于办假证的违法行为屡禁不止难道还不值得引起我们的深思吗？

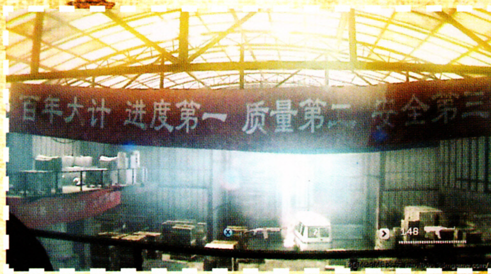
其实提到“办证”，作为国人，心中难免还是多少都会有些唏嘘。标榜真实再现中国社会细节的《凯恩与林奇2：伏天》就把“办证”这一要素毫不客气的加进了游戏来充当游戏背景。当我们在游戏场景中看到墙上乱七八糟的“办证”时，不知是该觉得好笑，还是应该感慨，真是尴尬至极。













知名球场

出现作品：《实况足球》系列 《FIFA》系列

作为世界第一大运动的足球拥有人数众多的拥趸，而亲临现场观看一场心爱球队的比赛也是诸多球迷心中一个不小的梦想。米兰的圣西罗/梅阿查、罗马的奥利匹克、巴塞罗那的诺坎普、马德里的伯纳乌、曼彻斯特的老特拉福德、利物浦的安菲尔德、慕尼黑的安联等等不仅仅只是一个个的名称，他们更是各自球迷心目中不折不扣的圣地。聚光灯的闪耀、共同立场球迷山呼海啸般的助威、所支持球队的力挽狂澜，真的，身为一个球迷只有亲临现场才敢说是真正的看过一场球。让我们一起努力向心中的梦想之地开始进发吧。

当然，每个人的财力和精力都是有限的，走遍每一座知名球场虽然不是不可能，但对于我们大多数普通人来说难度却也不小。那该怎么办呢？答案就是——玩游戏啊！不管是《实况足球》系列还是《FIFA》系列，其中对于球场的现场氛围营造都十分到位，各个知名球场的细节和主场球迷独特的助威方式都能得到忠实的再现，而这在一定程度上为我们解去了不少遗憾，实在算得上是功德一件。







拉斯维加斯（Las Vegas）

出现作品：《GTA 圣安地列斯》《彩虹六号：维加斯》《丧尸围城 2》

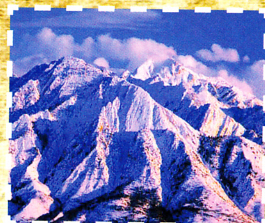
拉斯维加斯地处美国内华达州，原本只是贫瘠的荒漠，但籍由赌博业的兴起和美国西进运动的大力发展，拉斯维加斯很快从不毛之地摇身一变成为了世界上最知名的度假胜地。巨型游乐场、美食、赌场都是这座城市的标签。大家对这座"赌城"的第一印象恐怕还是声色犬马、纸醉金迷，但实际上随着近些年来的发展，拉斯维加斯的城市职能已经越来越多样化了，现在专程来拉斯维加斯以赌博为目的的游客只占少数，内华达州这个曾经被人讽刺为"罪恶之城"的赌城已经逐步成熟，并成为一个真正的城市了。拉斯维加斯——这个世界上最没有根基的地方，现在终于把自己的根深深扎在了沙漠当中。

拉斯维加斯凭借独特的城市氛围，在这里不断上演着一夜暴富或瞬间赤贫的故事，在这里有着太多的传奇。而这也成为了游戏制作方在剧情方面大力发挥的空间，无论是街头小混混的奋斗史，还是特战队员为解除各种危机而进行的解救行动，只要故事发生在拉斯维加斯就总会对我们有一个独特的切入点。小编们也不只一次罪恶的YY——等有钱了我们就去拉斯维加斯度假，然后买两碗豆浆，喝一碗倒一碗，恩。








奥林匹斯山（Olympus）

出现作品：《战神》系列

如果提到奥林匹斯山，你的第一印象会是什么？神圣而峻峭的山，雄伟壮丽，巍然耸立在天界俯视人间，是的，这就是希腊神话中奥林匹斯山给我们的普遍印象。现实中的奥林匹斯山坐落在希腊北部，海拔2917米，是希腊地区的最高峰。山顶终年积雪，云雾笼罩，这也难怪古人长久以来一直认为奥林匹斯山顶是众神的居住地。奥林匹斯山对于全人类的意义都是不可替代的，它是欧洲文化乃至人类现代文明的发源地，是西方文明起源之地，也是希腊神话之源，更是奥林匹克精神的源头。

《战神》系列对于希腊神话的解读属于是前所未有的另类，不过这倒也为我们提供了一个初识希腊神话的窗口，众神之王宙斯、太阳神阿波罗、海神波塞冬、冥界主宰哈迪斯、智慧女神雅典娜等等都被性格化的呈现在了玩家的面前。奥林匹斯山高耸入云，无论是在游戏中还是在希腊神话中，它都是神权的象征。在《战神》游戏中，当奎爷率领泰坦进攻奥林匹斯山，将战火烧上奥林匹斯山，而后更是将三巨头宙斯、波塞冬、哈迪斯手刃的情节对于希腊神话来说绝对是颠覆性的。所以肥皂在这里向闯关族们建议，千万不要认为玩过《战神》就对希腊神话有所了解了，如若想要有更深一层的认识还是得读正规读物，当然未满十八岁的不宜，你懂的。

秋名山

出现作品：《头文字D》

这座由妙义、赤诚和上毛三组成的双重式火山之所以能够名声大作，还是多要归功于漫画《头文字D》和根据漫画所改变的同名游戏。作为漫画中主人公藤原拓海的发迹地，秋名山可谓是"九曲十八弯"，其中尤其以四个惊险而陡峭的五连发夹U型弯而出名。有一辆属于自己的跑车，在高速公路上飞驰，作为是最速传说而存在是曾经每一个男孩子的梦想。秋名山也许早就已经超脱了一个地名的范畴，它正代表着无数男孩子们的梦想。

蓬乱的头发，茫然的眼神，经常被好友嘲笑不懂赛车知识的藤原拓海，谁会想到这样一个没有什么特色的少年和他那辆同样没什么特色的AE86却能将无数大马力跑车和众多知名车手斩落于马下而谱写出秋名山的极速童话。作为学生时代我最喜爱的漫画系列之一，《头文字D》，这是一个关于速度和梦想的故事。"D"是英文单词"Drift"的头字母简写，也就是车迷们平时说的"漂移"。其实，有很多时候越是了解的东西却越是无法评价，就像秋名山，就像这部漂移青春的《头文字D》。在秋名山的赛道上，藤原拓海用青春的勇敢证不懈追求着那遥远的梦。

也许，我们每个人的心中都有自己的AE86，让我们的梦想在速度中飚驰在秋名山吧。







斯巴达（Sparta）

出现作品：《斯巴达300勇士》《战神》系列

既然咱们来到了希腊，那么又怎么能放过近几年在电影和游戏中曝光率超高的斯巴达呢？斯巴达是希腊城邦时期的一个著名城邦，其由于自身的寡头政体和军事化管理而在后世闻名。斯巴达人崇尚武力精神，整个斯巴达社会等于就是一个管理严格的大军营，更有传言说斯巴达的婴儿呱呱落地时就会被抱到长老那里接受检查，如果长老认为他不健康，他就被抛到荒山野外的弃婴场去，任他死去，因为他不可能成长为良好的战士。而在历史上，斯巴达人也确以骁勇善战而著称，其中最著名的战役莫过于斯巴达王李奥尼达亲自率领本国精兵300在温泉关使得50万波斯侵略军队寸步不前。在经过惨烈战斗后，由于叛徒的出卖斯巴达全军覆灭，李奥尼达王壮烈殉国。斯巴达勇士们虽然战败，但他们英勇的事迹却流芳千古，被历代希腊人所传颂

斯巴达人所信仰的神即是天后赫拉之子战神阿瑞斯，这同斯巴达人尚武的风气是分不开的。在PS2时期的《战神》初代中，斯巴达人克里托斯杀掉了阿瑞斯而成为了新的战神，所以奎爷在现代斯巴达迷心目中的地位超过阿瑞斯也是事出有因的。（笑）另外，"斯巴达"一词在现代文化中的意义已经不仅只是一个城邦的名称了，它更是对游戏中强大战斗力的统称，比如在《光环》系列作品中，作为人类希望的基因强化战士的代号即为"斯巴达"。







古罗马斗兽场（Colosseum）

出现作品：《罗马之影》

古罗马斗兽场通常成椭圆形，建筑面积庞大，同时它也是古罗马文明的一个象征。罗马斗兽场固然壮观，但它本身也代表着压迫和等级差异。角斗是斗兽场最主要的节目，绝大多数的角斗士都是来自罗马帝国各个地方的奴隶和俘虏，他们没有任何自由和权力，只能生活在社会的最底层。对于罗马当时的贵族来讲，观赏残酷、血腥的格斗是他们最大的乐趣。角斗既有角斗士之间的战斗，也有人类与凶猛野兽间的搏杀。在角斗士之间的打斗中，失败的一方要恳求看台上的贵族大发慈悲，这些观众们决定着他的命运，假如他们挥舞着手巾，他就能被免死；假如这些人手掌向下，那就意味着要他死亡。正所谓"官逼民反"，公元前72年，角斗士斯巴达克率领奴隶们发动了惊天动地的起义，虽然这最终以失败而告终，但他却为人类的文明发展敲响了警钟。

PS2时期的Capcom旗下作品《罗马之影》虽然在发售前没有做过过多的宣传，但这并不能掩盖游戏本身的高素质，游戏本身会分为两条主线向前推进，其中就会让玩家体会到古罗马斗兽场内的残酷。鉴于当时的机能所限，对大场面的描绘在今天看来可能并不尽如人意，不过游戏的操作感和多样的玩法都无可挑剔。只是不知道还要到什么时候我们才能再次玩到素质上乘的高清化此类游戏呢？

让我们前后呼应一下，再次回到文章开头所提到过的那部电影《逍遥骑士》——两个骑着拉风哈雷摩托车的自由骑士横越美国大陆，扬尘而去... 在路上，片中的主人公是在追逐自由，同时，也是在反抗伪善。总是在路上，闪亮的哈雷穿过一片片意识流的空间，希望抵达生命的核心。绝望吗？快乐吗？是的，都是的。他们义无反顾，虽然没有明确的目标，但抗争不会停止。于是，路，没有尽头。

We read the world wrong and say that it deceives us。仅此做结。



非正常人类の游戏研究中心

游戏选取日期

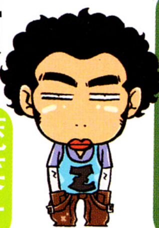
01.01-01.15

主任 宇多田



新的一年开始~可这阵子根本没什么好玩的新游戏啊！之前还打算在元旦三天假期里把《WE2010蓝武士的挑战》白金了，可是那蛋疼的一球成名双MVP死活不给我，看来这计划要延期到过年才能达成了。另外刚买的日版《恶魔城 暗影主宰》，也打算利用过年假期好好玩一下，手里压着的《征服》和《高达无双3》也不知道要推到何年何月了，感觉自己的时间超不够用，游戏越压越多……2月开始又是游戏狂潮，另外3DS首发游戏也公布了，有四个必入的，看样子我是翻不了身了。

科员 蔬菜汁



因为没有自己的PSP，所以每天看着四小编（编者按：取死小编的谐音）们狩猎时就觉得心痒痒的，但是又不好明说，于是跑过来围观下，但是还不能看的时间太久，因为那帮家伙会不难反旁边有人看，证据就是我过去之前他们明明大呼小叫个不停，但是我一过去就这里的黎明静悄悄了，为什么写了这么一段小插曲给大家呢？因为最近正值游戏的寒冬期，没有什么新游戏可写，还请广大读者们见谅~！去狩猎吧少年！顺便说一下，这周真的没有什么游戏。wwW

清洁工 赤银



最近真的没有什么好游戏啊……于是赤银只好继续围着猎人打转，但是由于要工作又不能太明目张胆的刷任务，于是还是很纠结。不过接下来就好了，从1月13日的《A.C.E.P》开始到1月末的游戏狂潮相信会让我们应接不暇。不过遗憾的是本次《A.C.E.P》是在截稿前一天发售的，没法及时给大家奉上游戏攻略实在是让人心怀愧疚。更加令人心寒的是27日大作集中发售日又是一个截稿前一天……我恨啊！不过也还是有好处的吧。下一期有充足的时间留给我们充实游戏攻略的内容，总算塞翁失马，焉知非福啊。

被研究 肥皂



我是一个超级懒人，再加上外边北风那个吹啊，最近脑袋一直晕乎乎的，回家倒头就睡，貌似完全没有了年少气盛时通宵大玩游戏的精气神儿，真是太不像我自己了。更为糟糕的是，肥皂的朋友们纷纷表示，"别的肥皂都是越洗越薄，你为什么越来越厚啊？"弄得我顿时无言以对，还有何颜面面对江东父老。好吧，看样子除了手里压着的游戏，想办法把日式"洗薄"也已经被正式提上了我年后的日程。毕竟我还年轻，离大叔还有一段很长很长的距离要走呢……

23分 女武神 维尼提卡



PS3 X360

DTP Entertainment
2011年1月11日 1人
动作 13岁以上

《女武神维尼提卡》游戏背景设定在16世纪的水城威尼斯，讲述了具有挑战死亡的不可思议能力的女主角为了拯救她的父亲以及保护世界，而与企图摧毁世界的邪恶独裁者反复战斗的冒险故事。

推荐人群
闲着没事做的人；
有钱没处花的人；
想打我的人；
正在打我的人……

本作PC版很早就推出了，不知道为什么家用机版现在才发售。游戏就像我写的推荐人群一样，实在是让人蛋疼的可以，不过萝卜白菜各有所爱，也许说不准这游戏就比较对你胃口，我很期待读者当中有喜欢本作的人哦，但是说到最后这游戏对我来说都是那么的一无是处，从故事剧情到游戏手感再到人物造型，全部不合我的胃口，给个5分不要让我再见到你！

欧洲传奇色彩浓厚的动作角色扮演，虽然人物设计的比较糙，不过故事还是比较精致耐看，可以自己调整攻击特点，并且和不同的武器训练师学习技能，典型的欧美动作要素在游戏中大量出现，而且PC要素也有很多在游戏中出现，比如默认右上角的小地图、场景众多、技能槽集中显示在屏幕下方的一行并对应快捷键等等略显差强人意，故事本身还是很壮阔的。

最初看到这个游戏的译名是《魔剑惊天录》，让我不禁以为它是某《神剑闯江湖》的姐妹游戏。仔细一看原来是宝岛版翻译的问题。作为美式ARPG的家用机移植，最大缺憾就是丧失了键盘鼠标的操作模式，倒不是说手柄的操作不好，但总归没有鼠标点击的灵活和键盘的多快捷键的便捷。当然，有闲钱的玩家或许也可以给自己的主机配上键鼠吧。

又见中世纪魔幻风格，其实我对这种风格并不感冒，吸引我上手的唯一原因就是游戏主角貌似是个妹子，本想邪恶一把的。但等上手之后我就发现这游戏连让我邪恶一下的机会都没有，这人设实在是……没关系，人设虽然不行，但这总归也是一款动作游戏，手感还是应该多少有的吧，不过我玩了一会之后就发现这手感……得，就当我之前什么也没说过吧。

28分 沙迦3 时空的霸者 影或光



NDS

SQUARE ENIX
2011年1月6日 1—2人
角色扮演 全年龄

本作是以GB游戏《沙迦3 时空的霸者》为基础的复刻作品，继承原作故事以及世界观，全面翻新角色和战斗系统。画面进化为全3D绘图，废止了等级制的成长系统，在战斗中角色也会成长。

推荐人群
系列FANS和原作死忠；
RPG控；
喜欢吃肉变怪兽吃零件变机器人这种奇怪设定的玩家

《沙迦》系列算是RPG类型里的老前辈了，不过在如今日式RPG日渐衰落的背景下，这样一款复刻游戏难免有些处境尴尬。但喜欢此类游戏的玩家还是可以放心游戏的，在原作高人气基础上本作进化升级了很多东西，比如人物建模，3D场景等等这些都给玩过原作的玩家新鲜的感觉，另外光盘里还赠送了前作，有兴趣的玩家可以参照本期攻略进行游戏。

可以说，这是一款商家趁圣诞、新年之际捞钱的商战行生品，游戏是GB时代的复刻版本，传统的日式RPG，在3DS即将发售的前一刻登陆DS平台，也许也是想弥补一下本系列作品在DS平台上的数量优势，做一个数据补充。谈不上是划时代作品，战斗系统、菜单、操作画面、人物设计、剧情等各游戏要素都比较复古，喜欢怀旧风格的玩家还是可以尝试一下。

又是一款RPG移植作，不过这一次是GB移植。一直觉得GB到NDS的移植骗钱作不少，而本作却不是这样。整个游戏的界面、系统都进行了重新制作，加入了不少的新要素。和当年的GB版说是天壤之别或许有些夸张，但这进化绝不可同日而语了。虽然受到NDS的机能限制，本作的画面效果仍然不敢恭维，但是在同类NDS游戏中比较的话绝对算素质较高的一作了。

犹如之前那样的传统日式RPG日渐衰落对于玩家来说已经是一个不争的事实了，此次《沙迦3》的复刻略显低调，想必也是受这个整体大环境的影响吧。这一系列的前作给我留下的印象足够深刻，但对于本作来说我总觉得少了点什么——不玩太可惜，玩了又实在没之前的赶脚。是我变得越来越不可理喻，还是忙碌的生活正在将我们之前的激情消磨殆尽？

28分

异世机传说携带版



PSP

NBGI 2011年1月13日 动作 1~3人 全年龄

本作是集结了众多机器人动画的《异世纪传说》最新作，一改系列以故事剧情进行游戏的玩法，变为选择任务挑战的「任务选择制」。再加上最多3人利用无线通信协力游玩，实现了系列首次多人游戏。

推荐人群：机器人爱好者；系列FANS；动作类游戏玩家；热血系

ACER才刚刚过去不久，ACEP就来了，本系列果然是不鸣则已一鸣惊人啊！系列首次在掌机上推出作品，游戏改为了任务制，多少感觉有些奇怪，但是游戏手感没有多大变化，在掌机上本作画面还是中规中矩，不过整体游戏素质都要比想象中的略差一些。喜欢机器人题材游戏的玩家可以尝试一下本作，反正最近PSP上同样题材游戏也没什么选择。

异世纪传说系列第一次登陆PSP掌机平台，节奏很快的射击游戏，游戏中设置了大量的任务，所以不会像传统射击游戏那样，很快就通关，任务控玩家一定会乐此不疲。任务的难度也从简单到复杂，从而可以由任务的达成度来判断玩家操作熟练的高低。不过缺点也有，就是画面并没有想象中那么绚丽夺目，背景音效比较单调，射击的组合方式还是太少。

A.C.E.系列忽然变得好高产，沉寂了几年，公司终于又想到了这一棵摇钱树。虽然游戏类型和PSP上的高达BATTLE系列、超时空要塞ACE系列有所撞车，但是在这里最大优势就是能够看到非高达、MACROSS系列的机器人动漫游戏的机体登场才对不是吗？本作废弃了PS3前作备受诟病的普通攻击攒能量换必杀的武器系统，回归3代以前经典的弹数制这一点非常喜人。

在此先感慨一下NBGI的高产，ACER才过去不久，结果全新的《异世机传说 携带版》就以迅雷不及掩耳盗铃响叮当之势再度向我们袭来。毕竟是本作是《异世纪传说》系列在掌机平台的首作，要说期待其实还是有的，不过本作的实际素质一般，虽然犯不上用失望形容，但也绝对没有能令人激动的地方，画面效果中规中矩，系列的铁粉倒是不容错过。

28分

阿尔卡娜之心3



PS3 X360

Arc System Works 2011年1月13日 动作 多人 15岁以上

本作是由EXAMU制作，ARC SYSTEM WORKS发行的2D格斗游戏《阿尔卡娜之心3》家用机版，对应HD高清画质，系统在继承前作的基础上加以进化，而且可选择人物多达23人。

推荐人群：MM控；声优控；人设控；格斗控

本作前身是街机平台的游戏，貌似在日本那边人气还不错，华丽的人设再加上华丽的声优使得本作吸引了一大批不是为了游戏的玩家群体，我就是其中之一。要说单纯为了格斗游戏那选择肯定很多，什么时候才能排的上本作？游戏格斗手感还算不错，画面也很炫，但是相比同类型的苍翼或者GG还是有很长的路要走，想来想去本作唯一的优点就是全都是妹子……

妹子与召唤兽是这款游戏最大的亮点，能出到第3代也足以说明它的实力和喜欢它的那个症候群是多么的强大。看起来只是普通的2D格斗游戏，但是真心玩这款游戏的玩家们，在乎的并不是输赢，而是妹子们那婀娜多姿的样子，这里有其他游戏作品中不会出现的萌妹们摔倒、被打时的样子，所以绝对不是玩家们有多邪恶，游戏中确实能体会到一丝新意。

本作作为老牌格斗游戏公司ARC推出的作品，和同公司的《罪恶装备》、《苍翼默示录》多少具有些相似的风格，不过不同的是本作的角色全部都是妹子！少了一些阳刚、热血的气息，多了更多萌和可爱的元素。不过格斗游戏的本质总还是没有变，对于格斗游戏苦手的赤银来说还是有些难以驾驭。不过比起粗大的"爷们"，果然还是美少女们更加赏心悦目吧。

对于该系列的初步认识应该还是在二代作为斗剧09的比赛项目时候的事情了，三代的实际效果华丽度和人设的精美度大家倒是不用担心，而且当"萌"和暴力格斗这两个看似搭不上边的要素被揉和在一起之后反而有一种另类的效果，具体实例请参见电影《海扁王》里的萝莉煞。作为一款格斗游戏，本作的平衡性尚可，要想精通连段需要花费玩家不少精力。

23分

DC超级英雄Online



PS3

SOE 2011年1月11日 线上角色扮演 多人 13岁以上

本作是SOE专门为PS3推出的一款在线角色扮演游戏，在游戏中玩家可以自定义自己的性别、体型、能力、武器以及老师等等方面，在游戏中玩家将会和其它众多知名漫画英雄一切进行游戏。

推荐人群：喜欢美式游戏的人；漫画英雄FANS；有联网条件的玩家；最近没游戏玩的人

本作是一款类型相当创新的家用机游戏，它引入了很多网游特点，比如创造角色时各种选项，再配合着博大精深的超级英雄世界，使得本作看上去还是有那么点意思。不过想玩本作前提是有良好的网络做基础，在国内这蛋疼的网络环境下想要真正的体验本作很不现实，而且完全美式的设定风格受众面也不是很大，有兴趣的可以尝试一下，其他人无视就可以了。

因为只能网上联机对战的缘故，虽然是PS3平台的独占游戏，但是局限性太大，不过游戏中大量的美国英雄式角色设定，配合各角色的格斗技能，还是展露出一定的格斗魅力。另外，重视网络互动性，而在种族、技能组合、角色相克方面下了很大功夫，如果厌倦了与AI进行格斗对战的简单套路，在玩家与玩家的互动中，能享受到不一样的格斗乐趣，理念前卫。

不喜欢纯网络游戏，对于没有固定时间、金钱的玩家来讲，网游往往过与奢侈了。当然，或许这只是我的一家之言。本作是以超级英雄为题材的网络游戏，话说美式超级英雄真TMA的多，稍微查了一下就有好几千人，实在是鱼龙混杂。不过本作登场的仅限于DC公司旗下所属的部分漫画英雄，对于喜欢其他Marvel所属众多英雄们的玩家或许就难免要失望了。

正如宇多田之前跟我所说，这期的评分会相当（马赛克）疼，这不，连带有"Online"后缀的游戏都混迹进来了。话说美式英雄系列漫画是我很喜欢的类型，自定义角色的设定也较有新意，超人、蝙蝠侠等大腕也有露脸。不过这游戏毕竟只是"Online"，当然，我对网游没有任何针对性的贬低之意，比起本作我更期待《Capcom对漫画英雄3》能早日发售。

研究中心病历：

大作游戏发售总喜欢扎堆，这就有了游戏旺季和淡季的区别，不巧这一期正好处在游戏淡季里面，所以挑选评分游戏的时候我感到很是蛋疼……不知道各位读者大人在看到这些游戏的时候会不会和我一起疼，干脆我们组团一起疼吧。

这期我们来说说最近关于PS3完美破解的事情，先表明立场，我是绝对绝对反对破解这种事情的，不管那些黑客说的有多冠冕堂皇最终也只是为了盗版而破解，PS3是次时代三大主机坚持最久的一台，不过最终也难以逃过被破解的命运。虽然现在一切还没有发生，但是PS3的完美破解看样子是肯定的事情了，甚至破解程度会比360更完善，这其中就包括了联网对战。黑客表示现在PSN在他们手里都可以变得透明化，难道以后盗版真的和正版一样可以享受所有服务吗？如果真的是这样那对于正版市场绝对是一次很大的冲击，我身边很多朋友最近都开始卖自己的PS3游戏，担心以后会变得一文不值，其实何必呢？破解就破解，我依旧独善其身！

评分细则：


40满分——能研究我们的患者


36-39分——完全康复的患者


32-35分——轻度康复中患者


28-31分——轻度抑郁型患者


24-27分——严重暴力倾向者


24分以下——放弃治疗的患者

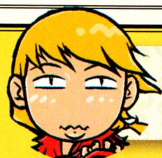
くまの部屋



小熊专栏第三期！上期专栏做完之后有读者来信说：那大半页的WE游戏照片分明是在凑页数嘛。这么说绝对不对的哦，我那很明显是在炫耀自己的正版游戏收藏嘛（更加欠扁的理由）。嘛嘛~小熊是好孩子，咱早在第一期专栏里就说过，绝对不做30岁猥琐菜汁做的那种事情！还有读者问我是怎么拿到HIKKI的签名，我说了那是面签的，所以大家不要问我是不是买的，这年头花钱买的签名多半都是假的，即使是真的心里也得犯嘀咕吧：这货是不是真的，这货是不是真的。如果有光迷也想得到女神的签名，可是试着托日本的朋友带，不过随着HIKKI这次暂别，估计以后这种机会不是太多，而且也不是所有人都能有在日本的朋友……所以我们还是祈祷以后HIKKI复出后可以来咱们国家办个LIVE（其它各种各样的人都已经来过了），那样大家就真的爽歪歪了。

刚刚弄了微博，话说在这方面我总是如此的OUTMAN，不过咱也没那么多时间更新状态，纯粹就是凑凑热闹，朋友说应该给自己做个小广告，我才不要干那种事情呢，如果大家想看的话就去新浪微博搜"宇多田HIKARU"吧……（你这还不是在做广告啊混蛋！）只不过我真的是很久才会更新一次的喵~

我的专栏到现在也没有定性，我也不想给它定性，所以每次到了写专栏的时候我都会找不到方向，不知道这一期该写些什么东西，纠结好久才能找到一个大致的方向胡乱写些自己的东西，还是那句话，我想在这里给大家一个最真实的宇多田，感谢大家的支持，本期「くまの部屋」主题是"真实"。



关于小沛

众所周知小沛是我们的大BOSS，刚来编辑部之前本以为他会是个很严厉的人，提心吊胆了好久，可来了之后才发现原来这胖子人这么好~只要交给你的工作可以按时按量的完成，那么其他什么都好说，而且更多的时候他像是我们的哥哥，或者干脆就是一个和我们一样的文编，和他在一个办公室里工作丝毫没有压力，这也是为什么大家工作到现在依旧热情满满的原因，我想工作上有一个很好的上级是一件相当幸福的事情。（这不是在拍马XX）

小沛喜欢摄影，在这上面花了不少钱，而且技术还很不错，这方面的东西很是内行，所以我们有这类型的问题全部找他。而且他还喜欢在网上找一些稀奇古怪的东西，比如迷你型ATM、星球大战的光剑、可以当吹风机的皮鞋（误）、可以当剃须刀的大哥大（继续误）……小沛还有一个贤惠的妻子，虽然至今我也没有见到过本人，但是每每谈到她小沛脸上都会浮现出一副幸福的神情，看到那样子的人绝对不再会说什么结婚是件很可怕的事情了。最关键的是嫂子还会陪他玩游戏，比如刷刷BASARA之类的，实在是太让人羡慕嫉妒恨了，以后我也要和我家小驯鹿一起天天玩游戏，不准你反对，掐腰！

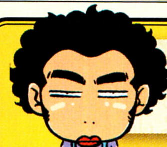


关于赤银

话说很多读者都很关心一个问题，那就是赤银和我的关系，虽然那家伙确实有些腐吧……不过身为正义化身的我义正词严、大公无私、千真万确地说：我和他一点关系都没有，请大家不要再继续YY神马搞基了，我们可都是有家属的人啊……

赤银绝对是个高度宅，尤其是动漫方面，我真的找不出比他还懂的人了。另外赤银日语是专八的水平，我的偶像啊！大家都知道他最近热衷于模型，而且这模型已经不仅限于高达了，什么PVC啊黏土啊FIGMA啊……每次回头看到他那一整墙的模型盒子我都会不禁感叹一下，其实我更想知道最后他怎么把这些东西弄回家……现在据我目测他手里积压的模型已经有四五个了，而且从目前的趋势推测这积压的模型会越来越多，昨天我问他你这么多没有拼不嫌烦啊？而他反问了我一句：你买那么多正版玩不过来不烦啊？无语。话说高达模型里面最好的要算PG了，现在这家伙已经有好几个了，让我这个目前只有三个MG的小白好生羡慕啊！不过之前他的PG强自丢失了一个极小的部件，至今也没有找到，貌似令他相当地抓狂……唉，可怜的孩子。

赤银还有一个宅共通的属性就是内向，说通俗点就是闷骚。在遇到他之前我觉得我已经够内向了，可是赤银比我还夸张，虽然和我们在一起时会聊得很开，可对着陌生人决不多说一句废话。无口萌啊！



关于蔬菜汁

这个猥琐大叔就坐在小沛旁边，键盘放在桌子上面，键盘槽里放的是一个脏了吧唧的枕头，因为丫每天中午必须睡一会，听说如果不睡的话就会直接领便当？！而且丫手机居然和我一样都是夏普牌子的……大家一定会奇怪我为什么一直称之为"丫"，其实对于一个年长的大叔我应该表示一下尊重，但是对此人绝对不需要，在他来编辑部之前我和他已经在QQ上互喷了，他还说每天早晨和我问好要吐我嘴里一口X，但至今丫也没有敢吐我，对他，不需要尊重，请大家向我学习，一起竖中指对着他说：菜汁，你妹的！

上面开玩笑闲扯一些，其实菜汁是一个很有意思的人，他是编辑部身高最高的人，顶着个爆炸头，成天穿一件老大的衣服，每次下楼去超市还要借我衣服穿，而且总喜欢买一个奶油夹心的面包，我都被他传染的爱吃那东西了……菜汁还很喜欢看漫画，动画倒是不怎么感冒，之前我们一起许诺说发工资一人买一套正版银魂漫画，可是发了工资之后才发现一套要n多钱，之后我俩很默契的再也没有提起过这件事情(￣_￣|||)

关于菜汁感觉要说的很多，他喜欢打篮球，我一直很想和他一起打一次，可是却一直没有机会，丫一直对我喜欢打篮球这件事保持怀疑态度，这让我很不爽啊！当我和他说我在高中大学都是打小前锋他更是投来了藐视的目光，气死我了！听说菜汁还玩过攀爬车，那大傻个骑在车子上的样子我幻想一下都觉得很不协调，每每这时候我就会把藐视的目光还给了他！

我和菜汁在编辑部附近的一家散打中心报名了健身器械，两个人也就坚持了一个月，之后就再也没有去过，每天下午下班之后我们俩就会互相谩骂：你丫今天去不去啊，都多少天没去了……最后不了了之继续不去，这几天下班连骂都不骂了，我们这两个懒惰的人啊！

损了他这么多最后还是要夸一下菜汁，他其实是一个很细心很温柔的人，有一次我赶火车回家，从编辑部走的比较晚，等我到火车上的时候接到了他打给我的电话，电话里他只是问了我赶上火车没有，之后确认我没有误车就挂掉电话了，那时候我心里暖暖的，嘿嘿~不过即使这样我还是每天不厌其烦的挑衅他，告诉大家一个小秘密，丫手机铃声是小时候国产动画片"邋遢大王"的主题曲，每次一有电话就能听见那闹心的"小邋遢，真呀真邋遢……"



这是被夹在中间的前言：电软读者群里有一位我们称之为"但夫人"的女性读者，因为此女甚是迷恋毁容的但丁（误），我不得不夸您很蛋定啊……咳咳，在我但姐的提醒下，这期集中火力写一下编辑部众生相，还原给读者一个最真实的编辑部，注意！我们这里真的没什么正常人，大家可不要报以太高的期待，小心到时候雷到你们就不好了。



关于肥皂

坐在我旁边的肥皂是一个喜欢音乐和电影的人，而且很精通，另外对于政治之类的东西也懂很多，我在政治这方面简直就是小白中的小白，所以我很喜欢听他说这方面的事情，那时候感觉自己就是一个听老师讲课的小P孩子。

音乐方面肥皂和我完全不同，我偏重于日本这边，而肥皂完完全全是欧美系，摇滚重金属神马的我都不怎么懂，所以也不知道他成天听的是神马，好听的我就要过来，哈哈。他还喜欢去电影院看电影，对于我这个不怎么进电影院的人来说肥皂身上全都是些我不了解的东西，简直就是个不明生物啊！

肥皂有360，而我偏偏只差这台机器，所以我们两个经常互相问问题，比如我问他360上的一些游戏如何如何，他再问我其他机器上的游戏怎样怎样，而我们也同时在对方的推荐下有了买机器的念头，如果什么时候我买了360他买了PS3或者其他机器，那元凶很好找出来。另外肥皂也是我们每天MHP3的队员之一，前几天刷火龙的逆鳞，刷了几个星期肥皂一个也没有得到，这成为了我们一时的话题，究竟是啥子原因呢？不解释不解释哦，你们懂的。木哈哈哈哈哈哈哈哈哈~（被肥皂打飞）

最后补充一点，肥皂是编辑部唯一和我一样喜欢足球的人，不过他最喜欢的貌似是利物浦……



关于ONE辉

看过圣诞专辑的读者应该都知道这个人了吧，没错！他就是我们编辑部美编老大，是一个大帅哥的说，不过各位女性读者不要有什么想法，咳咳，他家那口子可是很厉害的说~至于他在圣诞专辑里说神马枪毙拖稿的人，那里面可是没有包括我的哦，咱每期都是按时完成任务的那个好孩子……

One辉和我一样是MJ的死忠，唯一区别就是他还会来几下太空步什么的，前阵子WII上的《迈克尔杰克逊 生涯》完全符合他的胃口，那阵子天天看见他在电视前面蹦哒，可是不知道为什么最近不玩MJ玩起MHP3了，因为平时不怎么玩游戏所以他的身手还有待于提高，顺便爆料他老婆为了考验他对游戏的热情居然半夜叫起One辉玩怪物猎人，这实在是太有爱的举动了……

One辉除了是美编老大之外，还有另一个职务就是……买饭的苦力。如果今天大家都想吃711的饭那么就需要他开车去买啦，谁让你是我们中间唯一有四个轮子的人！快点乖乖去买饭，油费神马的统统不予报销，不准反对！什么？你说今天限号？怪不得一大早就见你顶着一长苦瓜脸呢……

最后我想代表我和One辉说上这么一句：“对于MJ的去世，我想那代表着我们这代人青春的终结……”泪目ing，抱成一团哭死！

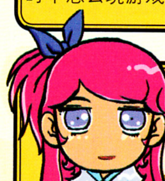


关于莫邪

莫邪绝对是女的，可是她又是男的，不要问我为什么，这可是她自己说的……相信有很多读者都曾经念错过她的名字吧，我之前一直也是叫“moxie”来着，可没想到这东西居然是念“moye”，好吧我承认自己吃了没文化的亏，破名字破名字！

莫邪虽然主要负责排版部分，可是她却是十足的游戏迷，编辑部难得的除NDS外全机种制霸恐怖的存在（小沛全机种制霸，我还差360，不过我是机器全型号制霸，和他们可不是一个等级的哦~掐腰），这丫头十分喜欢但丁，这点和电软读者里面的但姐很是相似啊，有机会我很想看见你们两个单挑，恩恩！另外莫邪还是个弓装猎人，也是我们MHP3小队里面唯一的女性（？），什么时候都是用弓，而且技术很不错的样子。之前有一天下班之后她用QQ通知我们开始猎人，没想到错发到了小沛那里，莫邪你还真够胆大的，太搞笑了。还好我们小沛是个通情达理的人，不然丫头肯定死的很难看……

前阵子被莫邪看到我的久石让爷爷签名CD，差点被她吃掉，貌似她很喜欢这个老头，说实话我也只是一般喜欢啦，不过这个可是我家小驯鹿给我的圣诞礼物，不能给你哦~对不起啦！你不要再那样看着我了，我把那CD藏到你看不见的地方就可以了……



关于小三er

首先不要误会这个名字，首先她的QQ名字是日语的片假名mi和三很像，其次这纯粹是用来排大小的，我们家小三儿可是个乖的不行的小女孩，和现在流行的那破烂玩意儿没有任何关系！

其实小三儿准确的说并不能完全算是电软的编辑，但是因为某些很多其他的原因我更愿意把她算到我们这个大家族中。她是一个超喜欢网购合购的人，而且对于吃这方面实在是懂的很多，成天可以找到很多很好玩的东西给我们看，但是至今我还没有被她拉拢过一次，咱就是不和你一起买怎么着吧~

小三儿说话语速特……别……的……慢……所以我经常逗她说话，然后学她的语气说话，老有意思了，希望小三儿不要告诉她家那位……我……只……是……逗……你……玩……

另外小三儿学习能力超强，刚开始工作的时候还感觉很青涩的样子，但是短短一个月之后就完全摸清楚了工作的感觉，现在从她手里出来的东西我是相当的满意，Goodjob！

说件很有趣的事儿，小三儿前几天和One辉因为一件事情争论了好久，争论的焦点就是小三儿说JXXK JXXES有买女装的，读者如果有证据可以证明这东西真有女装卖的话，赶快寄到编辑部还小三儿清白啊，不过我估计没这个可能了，可怜的小三儿……



关于宇多田

最后的最后说说我自己吧，之前貌似自我介绍说过很多了，这次咱不说那些东西，侃侃最近发生的一些事情。尤文最近一直在输球，输的让之前看到一丝曙光的我们再次感到心凉凉的，不过这改变不了我们的黑白魂，相信总有一天曾经那个尤文还会回来的！另外还有一个月3DS就要发售了，这个月开始攒钱不知道来不来得及，反正首发游戏都已经确认了，算下来也是一笔不小的开销，以至于我这阵子根本不去超市也不吃晚饭，突然想起之前读书的时候……饿肚子伤身体，我只是在节食减肥而已，大家不要和我学习哦~

刚刚过了自己23岁生日，其实从好几年前我就不再过生日了，因为爸爸的忌日恰好是我生日的前一天，可是今年的生日却意外的很，单位订了一个蛋糕，恰好是我生日那一天送过来的，大家借此给我唱了生日歌，之后还意外的收到了一大束花，谁送的我就不用多说了，话说我一个大男人收到花还真的有点不好意思，脸红的像个猴屁股还被编辑部众人围观了，╮(￣▽￣)╭ 之后就是各种短信各种问候，在这里谢谢所有记得我生日的朋友们，谢谢你们！

前几天新加入了一个电软的QQ群，里面有一个朋友告诉我因为看了我第一期的专栏，现在努力支持正版软件，听了这些话之后自己真的很感动，至少我写的那些乱87糟的东西有人用心的看了，而且还因为我改变了自己的游戏态度，这样我就知足了，谢谢你朋友！最后补充个传说，听说3DS游戏锁区，另外国内神游版会在今年4月推出，还会有这么扯的事情？

不知道这期上市之后我会不会被编辑部的众人KO掉，反正当我还是电软读者的时候就很喜欢看一些和编辑部有关的事情，所以这次写一些关于这方面的事情和大家分享一下，如果大家喜欢的话那以后我还会不定期的进行后续，编辑部每天都有很多很好玩的事情发生哦，最后给大家讲一个冷笑话：有一天奥特曼上课时举手回答老师的问题，结果老师死了……那么这期小熊的专栏就到此结束，我们半个月之后再见吧~



とある赤銀の偽紅魔館
スカーレット



新的一年了，不知为什么总感觉不在状态。曾几何时熬夜通宵拼个模型第二天照常上班……现在稍微晚睡一点转天早上就起不来了。果然还是因为老了一岁吗？而且工作效率其实有些下降，一个PG强自这么多天到现在为止只拼出了一个头来（还丢了一个零件，我去）。唉……我果然老了吗？1月新番就要到了，我们到底是作介绍呢，还是作介绍呢，还是作介绍呢？还是下一期的吧，这期红魔馆貌似由于某些不可抗力的影响（某猎银……）全部被怪物猎人的内容所充斥。很多赤银处心积虑策划的精彩内容由于页面问题而不得已放弃留到下一期才能上杂志了。残念。

GAME SOFTWARE GS	游戏名称：怪物猎银的红魔猎人馆vol.14		2011年1月1X/2X日	
	猎人大杂烩	Dr.猎银	随电软附赠	中文版
	铜版纸	人数无限制	2Page	猎人的全年龄

于是本期红模分馆由于以上原因，外加赤银强自没拼好，丢件没找着，状态不佳，作为调整暂停一期。见谅。另外，由于之前几期公布赤银联系方式后效果甚微，某银决定本期开始不再继续丢脸刷下限了……还望已经得知的同学守口如瓶，以上。



猎人上位怪物简单攻略

经过元旦假期之后一段时间的努力，赤银终于前进到了上位最终岚龙讨伐任务《狂舞之岚所奏灾祸之调》，在此间对于上位的怪物也都逐一讨伐了一番，在这里姑且对各个怪物的新加入攻击方式和特点以及讨伐注意事项做一个补完，希望对还奋斗在、即将奋斗在上位的猎人们（譬如某美编头子ONE辉辉）有所帮助。

野猪王

这丫真的疯狂了不少，正如上期中所说：刚到上位，装备还不齐全的猎人们一定要小心。尤其是它新增的8字回转猪车，赤银也是经常躲过了第一次，等它回过头来还是要被撞飞一下。还记得最初在升HR5紧急迅龙任务中遇到，穿着下位改满雄火龙装的赤银光为打猪就吃掉了5个回复G。当然，不管怎么变强野猪王终归不过是野猪王，换上强化后的雷属性太刀或是两三人一起的话，一次倒地足以使它再也站不起身来。



三狗王

没有太大变化，毒狗弱冰，另两只弱火。依然小心中毒、睡眠和连续铁山靠即可。

潜口龙

还是与下位没太多变化。平时在腮部攻击看准时机躲避，偶尔放个大爆弹让它吃掉可以很乐趣的击破。



白兔兽&赤甲兽

与下位几乎没区别，或许是在我还没看出区别的时候它们经常就已经死了。

彩鸟及红彩鸟

彩鸟依然很弱，换了雷属性闪光的亚种依然不给力。不过彩鸟的强大更在于它能召唤出什么，HR6八星任务中依然有彩鸟们出现正是因为如此。想象一下彩鸟被它召唤出来的恐暴龙饥饿地啃食致死……其实，它们也是很悲情的嘛。红彩与原种同样弱冰，不过和原种不同火属性也比较有效。







水兽&紫水兽

水兽原种增加了一个回转全身靠攻击，亚种各种攻击带毒。除此之外依然是那个任人宰割的水兽，抓住其攻击后的破绽断尾断角破围脖吧。

土沙龙&冰碎龙

变化依然不大。除去冰碎龙新加入的旋回龙车之外，并不存在太多需要特笔的地方。毕竟是体验版的老朋友了。濒死之后会在1区打开通往8、9区的秘密通路，想要挖远古龙骨的同学小心不要在半路把它打死了。



青熊兽

新加入了后退坐攻击，明显是学同名兄弟白熊兽=白兔的招数。除了血量和攻击增加外和下位相比威胁度没有太大变化。经常是在各种任务中打酱油被顺便打死，目前以被击破数50排在赤银狩猎榜榜首（仅次于它的是44的迅龙，当然算上11只迅龙亚种的话还是这边比较多，不过那样的话青熊兽是否也应该算白兔和赤甲两个亚种则是个问题）。

迅龙&绿迅龙

迅龙没有变化，除了攻击力上升之外，补给足够的话下位装备同样可以讨伐。倒是绿迅令人眼前一亮，那发霉的体色和猩红毒针般却带有气绝属性的尾巴很有视觉冲击力。与迅龙相比各种跳跃经常会多跳一次，包括尾巴的回身大地一击。通过吼声判断注意回避即可。上位迅龙剑装和绿迅弓装都很实用，可谓初期开荒必做的套装之二。

毒怪龙&电怪龙

毒怪龙的毒变成猛毒了，若不能及时回复状态，150的满血估计也会被一次毒掉，因此不带解毒药的话威胁度绝大。相比之下电怪龙的麻痹则不怎么给力。另外电怪龙是少数弱水属性的怪之一。小心异常攻击的话其实讨伐没太大困难。



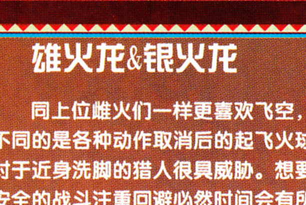
冰牙龙&风牙龙

冰牙同样变化不大，倒是风牙的沙漠龙卷攻击很出乎意表。一般看准它们跳起等动作后，隔一拍进行回避基本所有攻击都可以回避掉（某银这时候已经是回避2+回距的迅龙套了）。破翼之后威胁度大幅下降，请继续猛击致死即可。



雌火龙&金火龙

雌火上位滞空进行回转毒攻击的频率大幅增加，此时太刀大剑可以在躲避攻击后沿着影子后边缘进行攻击，这样的话既不会被第二击击中，又可以有效增加攻击次数，偶尔还可以把对方从空中打下来，可谓一举三得。金火龙可以说是怒版的雌火龙，各中攻击都有相应强化，金火怒后则要算是超级雌火龙2了吧（误）。其三连豪火球的攻击范围更大，尽量保持在对方的侧后方更容易回避。需要注意的是头部近战武器白斩依然弹刀，想要破头的话恐怕要非一番功夫（使用锤笛的大地一击、斩击斧的剑模式、爆弹等或许有帮助，不过赤银更喜欢用弓来破）。背部、两翼和尾是弱点，雷属性攻击效果显著。



雄火龙&银火龙

同上位雌火们一样更喜欢飞空，不同的是各种动作取消后的起飞火球对于近身洗脚的猎人很具威胁。想要安全的战斗注重回避必然时间会有所延长。而这一点银火龙更甚之。空中三连火球后追加了毒+眩晕的爪击（动作很大很拉风）。因为雄火已经很烦人了所以银火的烦人程度并没有预想的大很多。火耐性+防御够高的话，被喷几下也没问题。需要注意的是头部（以下同金火龙，略）。



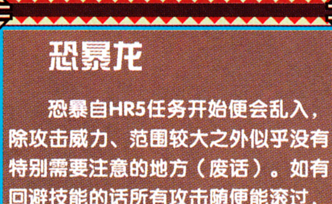
爆锤龙&钢锤龙

大下巴的家伙……二者没有太大的区别，除了爆锤龙的火属性火药岩和睡眠攻击变成了钢锤龙的恶臭攻击之外。亚种追加了甩尾火药岩之后砸地诱爆的连续技，因此此时尽量不要站在其前方即可。最简单的讨伐方式还是做套扩散强化的枪手装，配合水筒弓竹取伽具夜蓄力1LV4扩散水属性洗头洗澡即可。



雷狼龙&尾槌龙

与下位没变化，刷逆鳞尾骨已经刷习惯的同学继续刷碧玉仙骨即可。



恐暴龙

恐暴自HR5任务开始便会乱入，除攻击威力、范围较大之外似乎没有特别需要注意的地方（废话）。如有回避技能的话所有攻击随便能滚过，近战的话洗脚推到后断尾砍头。远程直接破头即可。怒后注意保持距离，要么离远些各种攻击射程都较近不会打到，要么近身些随时保持在其身体后侧方洗脚即可。实在不行在其正面被其喷出黑龙积尸气的话，看准时机回避吧，血够多的话一击总不会死。跳起捕食攻击注意点一般不会被踩，万一被踩到的话丢狗屎玉即可脱身，或是带上主人爱性格的小猫，它们会替你丢屎玉，否则若防御够高可以挑战QTE，时间还是很充裕的。单人刷过小20只的赤银表示毫无压力。



轰龙&黑轰龙

本次轰哥真的被削弱了。基本流程就是正面砍头回避从身下滚到其身后，重复即可。怒后可以多砍几刀，怒后最多太刀纵斩或一气刃。这样的话基本可以无伤过。黑轰虽然加入了狂乱龙车和吸气大吼攻击，不过回避也不是太难，偶尔被打中防御力不要太低也不会致死。按照刚才的流程打，难度依然并不大。当然，双怪同区的场合就不提了，这时候提前带好大便玉才是关键。



角龙&黑角龙

除了怒后疯狂冲刺，角龙一家也没有太大的威胁（虽然有这点就已经足够威胁了）。近战基本上就是追龙车之后洗脚而已，远程也是追龙车之后洗头没太大分别。地下攻击只要绕潜地点半圆形移动即可躲过。其实最大难度的躲龙车也不过就是耐力槽的胜负而已。实在不行配一套飞入技能的衣服就好了。



炎戈龙&冻戈龙

炎戈龙是出水后软，上岸后越来越硬，而冻戈正相反，出水时是冻冰的，上岸后才渐渐融化。总体来说用斩击斧的剑模式无弹刀会比较轻松，或是用远程火焰弹。二者上位都多了岸上光线/水流乱射，靠近的话向其身后回避即可随便攻击，距离过远的话最好收武器飞扑，有信心的人可以直接回避。冻戈的水流转向基本集中在其头部右侧，因此站在它的左手边会比较安全。二人的龙车稍微具有一定的预测猎人行动轨迹的能力，所以看到预备动作之后立刻向相反方向回避基本不会被车中。此外倒是没什么难点，最大的敌人果然还是弹刀。



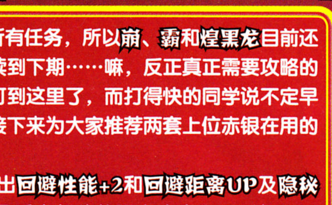
峰山龙

和村长任务时候一样，这次需要讨伐了。注意在其攻击前及时使用大铜锣和拘束弹即可保证击龙船不被其击破。此外用完提供的大炮和餐弹，把握好三次使用击龙枪的机会的话，单人击破也没什么难度。若实在不行的话就戴上两只学了大炮餐弹攻击力增加技能的小猫好了。



岚龙

岚龙最大的威胁就是蓄力大龙卷了吧，其实离旋转中心不是太近的话大可以跑出去，吸力接近最大的时候一个飞扑基本就打不到了。另外身上有餐弹的话找到附近一个餐炮坐上去就可以了。其次高空三连水弹分别是竖横竖，垂直于水墙的方向跑开即可（不要紧急回避，会死得很惨的）。其他攻击基本上根据它攻击前的叫声及时回避就行了，伤害也不是很大。重要的还是伤害值吧，由于除了头部之外其他部分伤害吸收都不大，部位破坏之后还是要击中攻击头部。另外单人的话不要在回避上用太多时间，否则可能50分钟无法打死。实在不行的话带上只用爆弹学会快速回复技能的猫能有些帮助。



由于时间关系，赤银还没有清完上位所有任务，所以**崩**、**霸**和**煌黑龙**目前还没出现，于是有关这几只的内容不得已延续到下期……嘛，反正真正需要攻略的同学目前应该或许大概差不多有可能还没打到这里了，而打得快的同学说不定早就过了全任务也不会在等我是吧？于是乎接下来为大家推荐两套上位赤银在用的配装，希望能给各位有需要猎人做个参考。

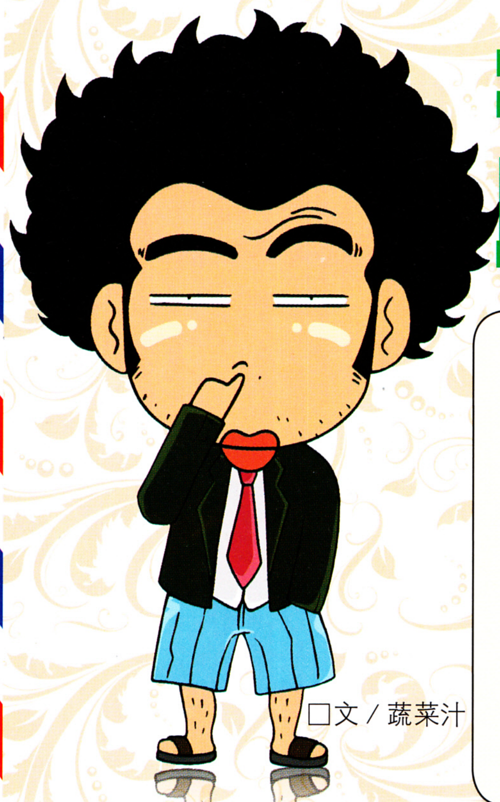
首先是**迅龙S套**，只靠装饰品便能配出**回避性能+2**和**回避距离UP**及**隐秘**技能。回避2真的是毒品技能啊，有了它几乎大部分的强力攻击和吼叫都可以回避掉了，配合回避距离UP出刀状态下用翻滚赶路也是个不错的选择。对于不喜欢浪费素材做珠子的同学可以把**脚**换成**南瓜S**的，防御降了一些的同时可以更容易的配出技能来。后期可以换上**雷狼S脚**，增加防御的同时露出了某些**不该露的东西**。再往后在**冻土秘境**搜集远古龙骨出了**远古龙骨套**，可以把**头**和腰换上，配合迅龙身手脚出**回避2回距**和**耐力急速回复**，这样就完全可以不用担心耐力，不收刀用滚代步了，防御力和耐性也比全一套迅龙要好。

远程方面赤银用的是**绿迅S弓套**，使用护石和武器洞配出**捕获见极**、**耐力急速回复**、**飞入**、**回避性能+1**和**饥饿无效**。耐力急速回复和飞入可使弓的蓄力几乎完全不缺耐力，而饥饿无效也避免了因时间经过所造成的耐力下降（冻土热饮还是需要的），捕获眼和回避性能+1算是附赠的吧，有了总会方便一些。总之很强大，虽然**没有一项技能是加攻击伤害的**（汗）。由于赤银不常用弩，只有一套**神秘S**的**速射**+**反动减轻**的混装，这里就不详述了。

除了以上几套赤银还配了一套**恐暴龙的匠装**，全身恐暴把**腰**换成**潜口龙S**，可以省下一颗恐暴宝玉和一根尾槌龙尾骨。用**匠+3**以上的护石配出**斩位等级+1**和**早食+2**，不算武器护石空余7个洞可以随意配喜欢的技能（虽然点数有限制）。

嘛，本期红猎馆就到这里好了……实在不好意思写多了，下次会收敛点的orz

蔬菜族观察日记



□文／蔬菜汁

老男孩系列1

又是写专栏的日子了，今天的天气不错啊，嗯，挺蓝的，嗯，是个写专栏的好日子，那就写吧，好，那就废话不说，不说废话了……（被拖走~狂踹1分钟~）细心的读者读到这里已经发现了，没错儿，蜀黍（编者按：此两字读shushu，二声，和“鼠鼠”同音，是小编为了拉近与读者的关系而自虐的一种方式）我这段儿文字枯竭，不管是在家、公司、还是走在大街上，最经常做的就是发呆，我想，这是为什么呢？这事儿先放在一边儿，催专栏的美编搁那儿挠门半天了，必须写点儿什么东西把他打发走，不然太闹心了。

从读者的来信和反馈中，知道有不少小朋宇都是新近看这本杂志的，他们也许还不太了解这本杂志的历史和象征意义，有些事是谷歌上也找不到的。

前一阵儿一个小电影火了，歌词也不错，“青春如同奔流的江河，一去不回来不及道别，只剩下麻木的我没有了当年的热血，看那满天飘零的花朵，在最美丽的时刻凋谢，有谁会记得这世界它曾经来过……”没错儿，细心的读者你又猜对了，这期的主题就是怀旧，这本杂志有着很悠久的历史，很多人把青春和热血洒在这儿，让我们一起乘坐蔬菜猫的宝物——底下布满了定嘎巴的鼻涕的桌子抽屉（主编乱入：真恶心，下次打上马赛克！），跟蜀黍一起去15年前走一圈儿吧。

时光倒转15年

大家好，今年是1996年，我是偷偷儿从2011年乘坐（马赛克）来到这个空间的蔬菜蜀黍，今年我16岁，高中一年级。我中考的分儿不高，我一同学填的是“服从分配”，结果被分到这儿的，你就知道这高中有多悲催了，上高中为的就是考大学，但是我没有那么远大的理想，我这会儿最想要的就是SS（注1），家里内MD（注2）差不多玩儿腻了。除了游戏，另一件让人热血沸腾的事就是第二个公牛王朝（注3）：迈克尔·乔丹、斯科特·皮蓬、丹尼斯·罗德曼、朗利、科尔、哈勃，还有最佳“第6人”——托尼·库科奇，上课困了，光是念起这些名字就让我脑门儿充血。这一年我从一本书上接触到了摇滚——Nirvana（涅槃乐队）主唱Kurt·Cobain（柯特·科本）的传记，从此，蜀黍，哦不，少年被游戏和篮球包围的生活又多了一丝别样情绪。

这一年发生了很多大事儿，塔利班、奥运会……不过感觉最影响我们这帮人的是一个叫藤子F不二雄（注4）的漫画家的逝世，当时我的感觉是以后不会再有机器猫了，虽然那时已经转看《幽游白书》和《乔乔冒险奇遇》，但还是心里酸酸的。

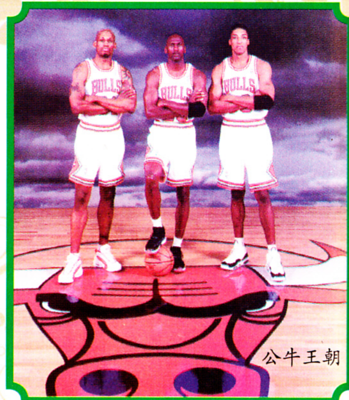


幽游白书

Nirvana（涅槃乐队）主唱Kurt·Cobain（柯特·科本）



藤子不二雄



公牛王朝

电软2岁了！

94年创刊的《电软》已经2岁了，经历过的人都知道，那时的家长和大环境对游戏非常排斥和抵触，一听说你喜欢玩游戏，就有点像今天的“网瘾少年”一样，96年电脑还不普及更谈不到网络了，这从96年10月电软上一篇关于电脑合成照片的科普讲解文章就可以看出来。这时的电软还是黑白页为主，售价5.4元。这本杂志在当时可以说是游戏一族了解游戏界动态的唯一窗口，这种略显叛逆的“性格”也被很多青少年喜爱，用现任主编小沛的话说就是，“只能偷着玩”。这时的杂志中除了游戏相关文章还有大量广告，基本就是列出自家主机（SS、MD、3DO、N64为主）价格，然后一个卡带、光盘名称的大表格，也许很多人排斥广告这东西，不过当时的我经常拿笔把感兴趣的游戏圈来圈去，第一时间找出喜欢的游戏，心里盘算，要是有钱了先买哪个。当时的编辑除了特工黄、无类、软体动物、龙哥等人之外，还有很多投稿（秘技天地、大墙画廊）和撰稿人，这本当时只有64页的月刊杂志中，有2页是介绍动漫的，执笔人叫XYM，栏目的名字是三栖人，他就是《动感新势力》的创始人AKIRA当然这是后话不提。

96年的闯关族的家是无类前辈主持的，当时闯家大标题旁是这样写的：“这是个重感情的栏目，你的喜怒哀乐、恩怨情仇、批评建议、疑难困惑都可以倾注在这里。”看过闯家之后给人的感觉就是，无类前辈非常认真，而且话里话外都散发着一种正义感，有一段文字让小编看后很感动，原文如下，“96年8月，《XX晚报》（原文没有避讳）刊登一则肠泰口服液广告，不知怎么回事，把世嘉索尼克也登上去了，现在政府对保护知识产权这么重视，是不是我们媒体和企业家不要给人家添病、添堵啊？”，作为媒体工作者的操守由此可见，值得我们反省和学习。

当然，作为游戏杂志，也有很多娱乐和调侃的瞬间，在软体动物的栏目中，就经常在开篇与特工黄等编辑调侃（用如今的话形容就是“搞基”）。有些传统也被后来的编辑所继承。

那时陪伴我的人啊，你们如今在何方？

在网上流传着一篇电软当年的老编“软体动物”撰写的回忆录，文中那些对96黄金一代电软编辑的描述，给人的印象简直就是一群荷尔蒙四射、充满活力的家伙，其中有骑着28自行车的主编“熏风”，把“换房”说成“贩黄”的特工黄，一头长发的“阿KING”，萧帅哥“SP”，还有那曾经是清末刑部尚书、四川总督奎俊宅邸的老编辑部地址。

如果刊登这篇回忆录就可以充很多字数，但是难保“软体动物”不来找我算账，于是笔者经过千辛万苦找到了94年创刊时就在电软工作的“SP”萧帅哥，对他进行了专访。

因为挨不过小编的死缠烂打，“SP”回忆了几个15年前让他心有余悸的镜头（民间说法叫“最后的走马灯”）：“《斗神传PC版》用拨号的猫下了一宿；一起做《格斗天书》把格斗游戏玩烂；每晚睡觉前必须玩几局街霸ZERO2。”

简单的几句敷衍话却表露出对当年那段感情的留恋，SP用拨号猫下了一宿游戏，那吵闹的滋滋声响彻屋顶的时候，同屋的软体、“贩黄”真的不在乎吗？比起游戏本身，当年的肢体碰撞一定更让你记忆犹新吧（误）；陪你一起把格斗游戏玩烂，每晚睡觉前和你PK街霸的人，才让你更难忘怀吧（大误）。

以下是SP对96黄金一代老男孩们的回忆：

主编（熏风）——游戏只有俄罗斯方块可以拿出手，思路一直很超前，领导我们在当时走在国内游戏界纸媒的顶峰。（小编乱入：只有俄罗斯方块……那岂不是游戏白痴？）

龙哥——当年还未脱学生气的玩家，很认真，有时甚至延伸为较真了都，比较单纯，是个人看电影的良友。（小编乱入：漆黑的电影院……两个少年相依偎……）

KING——经历颇多，很年少气盛，看着有些文艺青年但实际很多色色想法的孩子，经常因为格斗游戏输了还生气。（小编乱入：色色想法……文艺青年……输了还生气……）

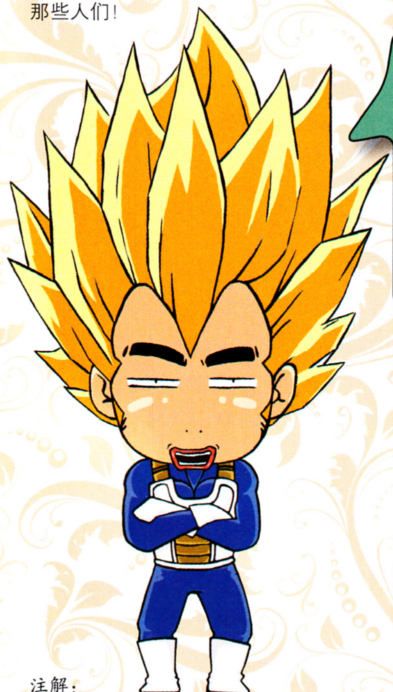
特工黄——思路敏捷，适合经商，还曾经一同制作PC手柄销售，第一个结婚回家的。（小编乱入：原来“回老家结婚”的出处在这里啊）

软体动物——有些异类的聪明，不善于与人交流，一旦走上适合他的道路，前途无可限量。（小编乱入：潜台词是~小聪明！闷骚！一直在走岔路！）

老D——接触时间不长就辞职了，满嘴外地口音的他很是有趣，但真的没啥印象了。（小编乱入：这就是传说中没有存在感的路人甲啊！）

SP在QQ那头思绪万千，过了良久，发过这样一条结束语：“岁月依旧如刀，往事渐行渐远，咫尺抑或天涯，都请珍重，仍然那句：今天应该很高兴！”——想必当年的小编们看到这句熟悉的话，应该感觉很不一样吧？

代表现小编众向老编们致敬！仅以本文纪念把青春和热血洒在《电软》上的那些人们！



征集

如果有读者因为看到本期栏目心有所动，想把自己的故事也写下来，欢迎来信、电邮、或QQ联系，信寄：北京市东城区安外邮局75号信箱《电子游戏软件》收；电子邮箱：DR@vgame.cn（标题请写电软投稿）；小编QQ：85711797。





1996年大事记

KONAMI东京分社集结了30名精英，在小岛秀夫的率领下正式开发《MGS》（合金装备），这个团队后来被称为“小岛组”。

CAPCOM的稻船敬二担当制作人的《洛克人8金属英雄》在PS平台发售，次年，稻船开始着手《生化危机2》的制作。

岸本齐史（注5）大学三年级，志向是画武侠漫画（编者按：当然后来因为受《浪客剑心》影响转型为画忍者漫画）。

尾田荣一郎（注6）大学退学在做和月伸宏（注7）的助手，次年（1997年）在少年jump上连载《ONE PIECE》。

日本北海道的某个角落，有个自认为长得像武田铁矢（编者按：其实长得更像猩猩）的人在暗自神伤，他的名字叫空知英秋。

去年底刚成立的CESA成功举办了第一届东京电玩展……







注解：

1世嘉公司（SEGA）32位光盘游戏机“土星”，在次世代机争夺战中惨败给索尼的32位机PS。
2世嘉公司（SEGA）16位卡带游戏机，在16位等级争夺战中与任天堂公司的SFC“超级任天堂”不分伯仲。
3NBA的芝加哥公牛队在“禅师”菲尔·杰克逊91、92、93三次夺冠，被称为第一公牛王朝，94、95、96三次夺冠被称为第二公牛王朝。
4长篇系列漫画《机器猫》（又译：多啦A梦）的作者。
5漫画《火影忍者》的作者。
6漫画《ONE PIECE》的作者。
7漫画《浪客剑心》的作者。

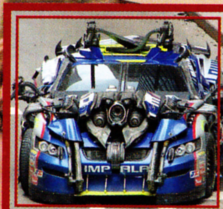
GULAG

光影宣言

2011，那些值得期待的电影们

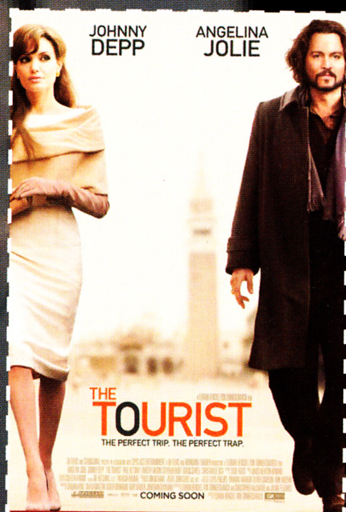
之前我和我亲爱滴同事们已经用篇幅向大家介绍过那些即将于2011年登场值得我们期待的游戏们了，之前不是有一句话嘛，怎么说来着——游戏电影不分家。2011除了有我们期待的知名游戏大作之外，电影市场也有值得我们期待的诸多名作上映，大腕、大场面、大制作同样也绝对会让人们目不暇接，那么接下来就让我们一起计划计划2011年的电影院攻略吧。最后再废话一句，各位童鞋去电影院一定别忘带学生证，以上。

注：部分电影名请大家以上映档期时为准。







游客（The Tourist）

约翰尼·德普、安吉丽娜·朱莉，这对地球上“最性感”的组合究竟能擦出什么样的火花确实值得影迷们期待。《游客》的制作班底不可不谓“强大”，安吉丽娜·朱莉在这部电影中将扮演一位美丽而神秘的国际刑警，而约翰尼·德普将扮演一位被卷入巨大阴谋的美国游客，该部影片的导演更是由凭借《窃听风暴》而获得得奥斯卡最佳外语片奖的弗洛里安·亨克尔·冯·多纳斯马担纲，这部翻拍自2005年法国惊悚片《逃之夭夭》的影片又不知会给我们带来什么样的惊喜呢？

青蜂侠（The Green Hornet）

毫无疑问，由李小龙缔造的“青蜂侠”已决深入人心，是全球影迷们公认的不二经典。这部挑战经典的电影自开拍之初就受到了中国影迷的普遍关注，究其原因可能就是由于周董的加盟了，不过这也成为了影片最大的争议所在——周董的表演虽然一直被铁粉力挺，但他之前在表演方面的差劲表现却也是有目共睹的。而且塞斯·洛根个人的表演风格也与超级英雄相距甚远，不过在影片实际上映之前也不好评论过多，以上只是个人对于此影片的第一印象，还请周蜜们高抬贵手。





专扁衰仔（Sucker Punch）

在上映之前，这电影的预告片就赚足了人们的眼球，其中更是一举囊括了制服、黑丝、萝莉、动作、魔幻等要素，你懂的。明暗的色调，冷冰冰的金属和暴力厮杀是这部《专扁衰仔》的基调所在，而影片凭借独特的故事架构更是在上映之前为自己赢得了“爱丽斯手握机关枪梦游仙境”的称号。像我一样喜欢重口味B级片的影迷们这下终于又等到精神食粮了，只是俺希望影片的“劲爆”可不要只仅仅体现在预告片上。（众编：你已经越来越三俗了。）

美国队长（Captain America：The First Avenger）

美国队长是美式漫画迷们心中永远不朽的超级英雄，特别是美国队长那舍己为公、大无畏的奉献精神更是被美国人民视为是实现四个现代化的强大精神动力。在之前蜘蛛侠、蝙蝠侠、超人等超级英雄相继被搬上大荧幕后，这回美国队长终于也可以扬眉吐气一把了。影片虽然没有一线的制作阵容，但单就目前的预告来看，只要有强壮的肌肉线条就同样可以勾勒出一部有质感的电影。最后，期待“超级英雄联盟”能被早日改遍成电影。





蓝精灵（The Smurfs）

曾经的童年，永远的记忆，101个蓝色的、三个苹果高的蓝精灵在大森林里快乐的生活，可是巫师格格巫和阿兹猫总想捉住他们，用他们熬一道美味的汤。于是，他们之间就有了无数有趣好玩的故事。2011年这部真人版3D电影全新归来，在我看来，只要这部电影能让我们回忆起当年每天一边吃饭一边盯着电视看的那短短20分钟就算是成功了。期待这部混合了动画制作和真人拍摄的电影不仅仅只是一部低龄化作品。

加勒比海盗4（Pirates of the Caribbean: On Stranger Tides）

《加勒比海盗》无疑是近几年最为成功的电影系列之一，特别是约翰尼·德普在其中的"邪派"表扬更是让影迷们大呼过瘾。《加勒比海盗4》的详细剧情还尚未透露，但想必仍然有不少观众还在纠结于影片第三部结尾时所埋下的青春不老泉的线索吧，不知道这次杰克船长又会经历怎么样的冒险呢？





功夫熊猫2（Kung Fu Panda 2）

贪吃的胖胖阿宝又回来啦！影片的第一部凭借出色的动画制作故事、幽默的对白情节，特别是其中浓浓的中国文化氛围而在国内大受欢迎。而此次的续集还将继承第一部时的强大梦幻配音阵容，达斯汀·霍夫曼、成龙、安吉丽娜·朱莉以及刘玉玲等人仍会亲身参与到影片的制作过程中。除此之外，这次的第二集将要揭开的最大秘密是——阿宝的爸爸为什么是一只鸭子？

变形金刚3（Transformers:Dark of the Moon）

当~当~当~当~肥皂2011年最为期待的电影，没有之一，非《变形金刚3》莫属。经过了前两部的视觉冲击，这回"爆破狂人"迈克尔·贝又会给我们带来什么样的视觉盛宴呢？另外，这部电影将成为变形金刚真人版电影的绝唱，新女主角罗茜·亨廷顿的表现能否超越前任梅根·福克斯还是个未知数。最后，此次最大的期待当然是能有更多动画片原著中角色的出现啦。汽车人，出发！（Autobots，roll out！）





挪威的森林（Norwegian Wood）

自从村上春树的巅峰作品《挪威的森林》将要被电影化的消息传出之后，肥皂我就没有放弃过对这部电影的关注，主要原因可能还是由于当年小说原著给我留下的印象过于深刻，无论经过多少年，书中的一些情节总是历历在目。众所周知，村上笔下的文字通常暗含，重情境轻情节，好读却又难懂，要将这样的文字内容拍成影视作品相当不容易。用镜头来诠释村上春树的名作，费力不讨好的风险太大。本片其实目前已经在日本本土上映，前段时间更是疯传二月间本片将会登陆内地市场。电影能否用影像再现40年前那个充满迷茫、感伤、以及爱的故事呢？我们拭目以待。

胡说八道

不注重文化积累和内在价值是快餐文化的两大标签，特别是网络的兴起使得快餐文化几乎进入了一个"疯狂"的年代。这是一种文化冲击浪潮，它在我们的生活中无孔不入，虽然一定程度上可以为我们省去不少麻烦，但快餐注定只凸显"快"而缺乏营养，多吃无益。处于现代快节奏社会里，快餐文化在部分满足了人们追求精神文化需求的同时，也带来了它的负面影响。

在后工业化时代，人类的生活发生了翻天覆地的改变——人类社会越现代，人们的生活节奏也就会随之愈快，生活中除了工作和人类生理所必须的一切其他仿佛都逐渐变成了一种累赘，吃饭也是，玩游戏也是。现在的生活节奏快了，人们的娱乐活动也演变成了一出快餐化的戏剧，就平时的游戏活动来说，抛开厂商的大肆宣传以及滚滚而来的泡沫，玩家玩完之后却常常觉得空空无物，能在大脑中留下的印象犹如凤毛麟角。

现代商品社会、现代高科技在改变着传统文明的同时，也让快餐文化得到快速的延伸，"快餐游戏"的大行其道也从一个侧面说明了快餐文化正在迎合着人们的需要，之前很多正统作品太费时间，同时也还要费脑筋去思考。于是人们更是会选择一些相对轻松的游戏，过目即忘。看到很多玩家都在感叹再也找不回年少时玩游戏的那种心境和乐趣了，是游戏变了？还是我们变得越来越浮躁呢？

再者，这种浮躁的心态却如寄生虫一般在人们的脑中根深蒂固，甩也甩不掉。而这直接带来的影响，就是使得人们的心态发生了异变。很多玩家眼里"容不得一丝沙子"，也就是不容许别的玩家持有跟自己不同的意见，更有甚者见之即骂，此类人等通常被雅称为"喷子"。但凡为喷子者，大都"标新立异"、"特立独行"，别人说好的我偏说不好，我说好的就不许别人说不好，否则"喷子"就会不离不弃跟你开战，最后从对他人的人身攻击和胡扯乱编中获得快感。每每当有一款大作发售，玩家们大都兴高采烈而来，看评价、找攻略、分享心得体会，但这时候往往会有"喷子"们跳出来搅局，坏了大家的心情。所以啊，以后建议大家在遇到这种情况时不如不要去搭理他们，道理如同对付露阴癖，如果你大喊大叫反而会正中他们的下怀，如若置若罔闻则还会得到回合的胜利。

如果有人对一款游戏不满或是对其他玩家的观点有异议，还请你能列出论点，然后用有说服力的论据来对其进行论证，否则的话我们跟那些搞文化专制的法西斯们又有何区别呢？其次，没有人会喜欢不懂装懂、凭空编造的人，请认真的上手过一款游戏或是用心的读过一本书之后再来例举他们的不足和缺点。最后，快餐只能帮我们填一填饥饿的肚肠，倘若吃多了一样会吃坏身体。魅力与丑陋、高尚与卑劣、文雅与庸俗，只要那么随便勾兑一下再装上"文化"的外壳就可以大行其道，关键是作为个体的你最起码要做到心中惊醒，神智清明。



↑围绕《现代战争3》的争议从未停止，玩家最好理性对待

战国撰板

战国英杰传

笑谈战国风云，坐看英豪末路。

文/雪飞

少年即位

足利义藤于1536年3月10日出生，是室町幕府第十二代将军足利义晴的长子。此时，足利家已经失去了昔日的辉煌，虽然名义上仍然是幕府将军，但实际上却没有什么实权。足利义藤幼年，父亲足利义晴与管领细川晴元对立，并且战败。战败后，足利义晴带着儿子逃亡到近江坂本。1546年12月，足利义晴把将军之位传给了足利义藤，此时，足利义藤刚刚年满十一岁。1548年，足利义晴和细川晴元和解重返京都，此时，细川晴元也承认了足利义藤的将军地位。

然而，细川晴元的家臣三好长庆却背叛了细川晴元，并且牢牢地控制住了畿内地区。因此，1549年，足利义晴、义藤父子和细川晴元一起被赶出了京都。足利父子逃亡到近江坂本，住在常在寺里。1550年5月，足利义晴在常在寺病逝。足利义藤先是前往坚田，第二年移居在朽木。

1552年1月，细川氏纲以交出管领之职与三好长庆和解，足利义藤也因此返回到京都。不过，此时的将军有名无实，不过是三好长庆和松永久秀的傀儡而已。1553年，足利义藤和细川晴元联手，与三好长庆开战，结果战败。足利义藤逃亡到近江朽木，在这里过了5年。并且，在1554年2月12日，改名为足利义辉。

1558年5月，在六角义贤的支持下，足利义辉和细川晴元一起移居到坂本。足利义辉以此地为大本营，一直在寻找着夺回京都的机会。同年6月，足利义辉在如意山与三好长逸军交战。得到六角义贤支持的足利军开始占据优势，但不久后三好长庆的弟弟三好义贤便发起了反击，并且切断了六角义贤支援足利军的道路。11月，在六角义贤撮和下，三好长庆和足利义辉议和。离开京都5年的足利义辉终于再次回到了京都，重新控制住了幕府的政权。12月28日，足利义辉迎娶了近卫植家的女儿。三好长庆也升职为修理大夫。不过，三好长庆和足利义辉并非真正达成和解，足利义辉不过是三好长庆用来控制幕府的傀儡而已。足利义辉也不愿被三好长庆控制，采取了一系列的反抗措施。传说，三好长庆经常被刺客暗杀，而足利义辉则是雇佣刺客暗杀三好长庆的幕后黑手。

将军亲政

足利义辉为了恢复幕府的权利和将军家的权威，开始笼络各国的战国大名。1548年，调解了伊达晴宗和伊达植宗的争斗；1558年，调解了武田晴信（信玄）和长尾景虎（上杉谦信）的争斗；1560年，调解了毛利元就和尼子晴久的争斗；1563年，调解了毛利元就和大友宗麟的争斗，通过调解大名间的争斗，足利义辉树立起了将军家的威信。与此同时，足利义辉对大名们还采取了怀柔政策。比如，幕府封大友义镇为筑前·丰前守护；封毛利隆元为安艺守护；允许三好长庆、三好义兴父子和松永久秀使用桐叶图案。另外，还把自己名字中的“辉”字赏赐给各大名，例如毛利辉元、伊达辉宗、上杉辉虎（上杉谦信），把自己以前名字中的“藤”字赏赐给细川藤孝、足利藤氏、筒井藤胜（顺庆）等人。

足利义辉的一系列措施使他得到了大名们的认可，织田信长和上杉谦信都曾上洛拜见足利义辉，大友宗麟也曾向足利义辉进贡了大量火枪。

武田信玄和上杉谦信间进行川中岛合战期间，足利义辉派遣使者调解，1558年任命武田信玄为信浓守护，并允许上杉谦信出兵信浓，并于1661年，命令被信玄驱逐的前信浓守护小笠原长时回国。

与此同时，足利义辉还在剑术上展示出了自己过人的天分，得到了上泉信纲和冢原卜传两大剑术宗师的赏识。足利义辉也成为历代幕府将军中，空前绝后的剑术高手，并得到了“剑豪将军”的美称。

剑豪将军的末日

1558年，足利义辉回到京都时，三好长庆依然控制着京畿一带，为了摆脱傀儡的地位，将军只好求助于与六角义贤和三好长庆为敌对关系的第三方势力。足利义辉还充分地利用一切可以利用的人。三好长庆的重要家臣三好义贤在久米田之战中阵亡，三好家开始走上了下坡路。1562年，与三好长庆联手控制幕府的政所执事伊势贞孝与三好长庆反目，足利义辉此时支持三好长庆，任命摄津晴门为新的政所执事。伊势贞孝大怒，发动了叛乱。不过伊势贞孝的叛乱只坚持到9月，伊势贞孝阵亡。从此，伊势氏控制政所的时代宣告结束，政所回到了幕府将军手中。1564年7月，三好长庆病逝。足利义辉利用政敌去世的机会，发起了一系列行动，幕府的权力逐渐恢复。

然而，三好长庆去世后，松永久秀和三好三人众（三好长逸、三好政康、岩成友通）掌握着幕府政权，一心重振幕府声威的足利义辉自然成了他们的眼中钉。因此，松永久秀和三好三人众与足利义植的养子足利义维联手，拥立足利义维的长子足利义荣为新将军继承人。1563年，支持足利义辉的六角氏也因为观音寺骚动离开了近江，足利义辉孤立无援。

1565年5月19日，松永久秀和三好三人众、三好义继一起拥立足利义荣为新任将军，率军袭击二条御所。足利义辉虽然奋力死战，但却寡不敌众，惨死在乱军的刀下。传说足利义辉此时宛如剑圣降临，挥剑奋战，剑钝了便立即换上一把，一人与叛军僵持了数个小时。最后，叛军埋伏在门后，用长枪绊倒足利义辉，然后用塌塌米盖在他身上遮挡住他的视线，然后乱枪扎死了足利义辉。足利义辉享年30岁。摄津晴门的长子千代丸和足利义辉的生母庆寿院也在这场叛乱中丧生。





足利义辉

足利义辉（あしかがよしてる）：1536年—1565年。室町幕府第十三代将军。十二代将军足利义晴之子。原名足利义藤，后改名为足利义辉。足利义辉继承将军之位时，足利家早已失去了往日的辉煌，1546年，足利义辉在逃亡途中，在近江坂本附近，继承了将军之位。虽然当时足利家只控制着京都附近的一点点领地，但足利义辉却发誓要恢复足利家的荣耀。为了恢复将军家的权威，足利义辉和盘踞在畿内的三好长庆、松永久秀等人不断地争斗。可惜，最后却被三好三人众和松永久秀暗杀。

电玩三国志



□文／猴子

第十三回：老任与小索（后篇）



突破高容量瓶颈

从1991年到1995年，SFC在游戏市场上占据的份额保持着相当稳定的状态。随着这台优秀主机的机能逐渐被游戏制作者摸透，它上面的作品也越来越华丽，容量也越做越大。对于游戏玩家来说，能玩到大容量的游戏固然是一件好事，但是与此同时带来的麻烦也是不能无视的：游戏的容量大了，采用的集成电路芯片的成本也就跟着一起提高了，最后游戏的价格也跟着容量一起水涨船高。最初的游戏价格一般都是7000日元左右，最多也就8000多日元，但是在95年之后，一个游戏价格突破1万日元并非什么稀奇事。这种情况变得习以为常，也是没办法的事。例如，FF系列三作的价格，4代只有8Mb，售价8800日元，5代增加到16Mb，价格涨到9800日元。到了6代，容量达到了24Mb，售价居然高达11800日元，这价格，已经赶上光荣的作品了。

有人要问，SFC最大支持多大的游戏容量呢？根据SFC当初的参数，据说这台主机支持最大的容量是96Mb。真是很令人震惊的数字，可惜没有哪个厂家敢出这么高成本的卡带，而且SFC游戏也用不着这么多容量。从现存的SFC游戏容量来看，最大的是48Mb，且只有两部游戏，分别是Namco的《幻想传说》和Enix的《星海传说》。这个容量与最初的《超级马里奥世界》、《F-ZERO》（4Mb）等名作相比，达到了原先的12倍这么多。对于游戏的制作厂家来说，这也是他们能在SFC上接受的最大容量了。

对于更大容量的游戏，厂家的制作成本无法接受，玩家们的荷包也无法接受。当时游戏的零售价格经常在1万以上，对于当时玩家的主要群体——初高中学生来说，这是一笔难以轻松承担的消费。玩家们买不起游戏，只能将有限的资金集中投放在一些大作名作上面，这对于小厂来说，是致命性的打击。而出产名作的大厂的境况也好不到哪里去，因为玩家们把目光过于集中在自己身上，连小卖店的老板都打电话问某Q或者某F的续作何时推出，是不是能更引人入胜，更热销，等等等等，制作者的心里压力自然会在无形中增大。这种窘迫的状况，直到SFC开始退出市场的时候都没得到完全解决。不过不管怎么说，当时的游戏界软件商们都达成了一个共识："游戏卡带的制作成本过高"与"游戏制作容量需求飙升"之间的矛盾已经不可调和，假如现在的游戏载体再不得到更改，到下一个世代，游戏的制作将成为一个"不可能的任务"。既要游戏好看，又不能找到低成本的大容量载体，这不是要人亲命么？

其实卡带的替代产品早在N年之前就出现，并且应用于游戏制造领域了。解决这一问题的不是别人，正是与任天堂同一阵营的SONY。CD格式被应用在游戏载体上，最初是从PC-E的扩展机型开始的，随后SEGA为了牵制SFC，费尽苦心研制了MD游戏机的光盘扩展外设"MEGA CD"（海外版称为"SEGA CD"），这两款光碟游戏主机（其实是扩展设备）为玩家提供了大容量、低成本的游戏软件，但是，它们终其一生都无法击败SFC，最后惨淡收场。这是为什么呢？

问题就出在当时CD游戏的死穴——读取速度上。对于CD游戏的缺点（读取速度慢，不耐保存），任天堂的老板山内溥一直抱着不以为然的态度。而对于当时还习惯制作卡带游戏的软件商来说，贸然从事自己不熟悉的CD游戏的开发，无疑是一件找死的事。所以当时除了制作gal-game的一些公司之外，很少有人肯为CD游戏投入太多。



SFC变身CD机？

尽管如此，随着游戏卡带成本随着容量上升而提高，游戏厂商们越来越无法接受加在自己头上的制作费用，玩家们也逐渐负担不起。在这个时候，CD的大容量无疑是最具吸引力的，与4Mb（512KB）的《超级马里奥世界》相比，650MB的光碟的容量是它的1300倍。以现在的眼光看来，游戏卡带要达到这个容量，至少要10年以后才能做到。至于读取速度之类的问题，可以通过改进光驱的速度而提高（PC-E的光碟机就有CD-ROM和CD-ROM2两种格式，著名的《恶魔城血轮》就是CD-ROM2的载体），至于耐久度保存时间，只要玩家们不随便乱丢光碟并且注意加以保养，CD还是能放很长时间的。基于以上种种原因，大部分的软件商都希望在将来多推出一些CD游戏。而当时有CD游戏载体的电视游戏机，只有PC-E和SEGA的MD。对于任天堂来说，这是一个不可忽视的潜在威胁。

怎样才能消除这一威胁呢？任天堂最初的打算是在游戏CD技术成熟之后，给SFC也加一个类似MEGA-CD的外设，使这台机器既可以玩卡带又能玩光盘。在这个时候，与任天堂合作密切，又拥有成熟CD机技术的索尼，自然成为任天堂最优先的盟友。

SFC的CD机外设使用的是机器下方的扩展插槽。如果哪位读者有这种主机的话不妨把机器翻过来看看，这个扩展槽下面接续一个底座，带有CD光驱，同时机器上方插上一张数据传输用的卡带（类似于FC磁碟机的结构），就能将SFC提升成为一台具有32-Bit机能、以光碟为载体的"次世代"主机。这一构想一旦成为现实，SFC的生命将得到延续，成为在下一个世代（1996-2000年）影响世界的成功者。是不是很眼熟呢？没错，假如将这个系统简化一下，去掉卡带部分，将机器整合为一体的话，我们看到的就是——PlayStation。

这绝对不是巧合。因为索尼在为任天堂开发CD主机的时候，确实打算推出一体机，我们甚至可以找到当时索尼制作的原型机的图片。根据当时的情报，索尼确实将这种一体机命名为"Play Station"。注意，这一名称与现在的PlayStation相比多了一个空格，是两个单词而非一个单词。这最早的PS作为游戏机的称呼。

根据索尼的设计方案，SFC主机经过搭载提升机能的"系统卡"之后，数据将通过高速传播系统与下方的扩展装置互动，主机的频率从3.58兆赫一下子提升到21.477兆赫，很多当时无法想像的画面将会出现在玩家们面前。



老任的背后一刀

就这样，任天堂和索尼本着互惠互利的双赢原则，开始着手新主机的开发。毕竟有之前合作的愉快经历，任天堂和索尼的双剑合璧对于已经发售CD游戏的NEC和即将发售CD机的SEGA来说都是一个致命的威胁。如果这一招能使出来的话，估计NEC和SEGA早就洗洗睡了，我们所讲述的电玩三国志的故事也将改写。遗憾的是在现实中，"如果"两个字从来没有市场，尽管它看起来很令人神往。

1991年6月，SFC主机在日本才发售半年多一点，美版的SNES还没发售（得等到9月），在美国芝加哥的CES展示会上，索尼正式向外界宣布了它和任天堂合作开发的"Play Station"（别忘了中间有空格）。按照这一计划，这一产品将在1993年正式发售。届时玩家们可以在SFC主机上玩光碟游戏，老任和小索将继续联手谱写新的业界篇章，直到下个世代。

然而，只过了一天，任天堂美国分社的负责人霍华德·林肯与荒川实等人召开了单独的发表会，只字不提与索尼联合开发CD游戏机的事，反而对外宣称将与欧洲最出名的电器商飞利浦合作，开发新的光碟机CD-i。任天堂选择飞利浦的理由是"这间公司的技术力更高一些"，然而外界都知道，索尼与飞利浦在CD行业是死对头，任天堂选择飞利浦，就等于要索尼好看。之前还为任天堂鞍前马后奔走的索尼开发人员们一下子处于尴尬的地位。这是为什么呢？任天堂在此时暗算索尼，背后又有着什么样的隐情呢？说来话长。

（待续）



NEWS 游戏娱乐的精彩尽在其中！

新作游戏发售表！

Game Release List

1月初，新年到来，寒假来临，很多值得庆贺的事儿扎堆儿碰在一起了。好吧，下面这些集合了游戏发售时间、热门游戏和类型的表格就叫做发售表了，连同其实根本没有必要写在这里的这些废话一起耐心看下去吧少年们，这就是人生中无聊的打怪升级啊，不管你是正在享受寒假也好、正在挠心地加班也好，本期发售表就要正式展开了，以备~！开始！

PS3 PlaysSation3

2011年1月			
20日	魔人：帝国陨落	ACT	NBGI
27日	龙腾世纪：起源	RPG	SPIKE
27日	心灵骇客（日版）	STG	SQUARE ENIX
27日	巫术：囚禁幽灵的街道	AVG	ACQUIRE
2011年2月			
8日	无限试驾2（美版）	RAC	ATARI
10日	★战国无双3Z	ACT	KOEI
10日	小小大星球2（日版）	ACT	SCE
15日	漫画英雄VS卡普空3（美版）	FTG	CAPCOM
17日	漫画英雄VS卡普空3（日版）	FTG	CAPCOM
17日	凯瑟琳	AVG	ALTUS
17日	侍道4	AVG	SPIKE
17日	两个世界2	RPG	Ubisoft
22日	骑士契约（美版）	ACT	NBGI
22日	杀戮地带3（美版）	FPS	SCE
22日	子弹风暴（美版）	FPS	Electronic Arts
24日	魔界战记4	SRPG	日本一
24日	Love at once：美人鱼之泪	AVG	Maid meets Cat
24日	符文工房：海洋	SLG	MMV
2011年3月			
1日	伊甸之子（美版）	STG	UBISOFT
8日	敌后英雄（美版）	FPS	THQ
8日	龙腾世纪2（美版）	RPG	Electronic Arts
10日	绝体绝命都市4：夏日回忆	AVG	IREM
17日	如龙终章	AVG	SEGA
未定			
未定	真女神转生	RPG	ATLUS
未定	和风剑术	未知	元气
未定	仁王	未知	KOEI
未定	ICO	ACT	SCEI
未定	旺达与巨像	ACT	SCEI

XB360 XBOX360

2011年1月			
20日	魔人：帝国陨落	ACT	NBGI
25日	死亡太空2	FPS	Electronic Arts
27日	心灵骇客	STG	SQUARE ENIX
27日	少女射击	STG	ALCHEMIST
27日	梦幻俱乐部ZERO	SLG	D3P
27日	龙腾世纪：起源	RPG	SPIKE
2011年2月			
3日	怒首领蜂大复活：黑标版	STG	CAVE
8日	用身体回答的新型脑锻炼（美版）	ETC	NBGI
10日	圆桌骑士学生	RPG	Kung Fu Factory
15日	漫画英雄VS卡普空3（美版）	FTG	CAPCOM
17日	漫画英雄VS卡普空3（日版）	FTG	CAPCOM
17日	凯瑟琳	AVG	ALTUS
17日	两个世界2	RPG	Ubisoft
22日	骑士契约（美版）	ACT	NBGI
22日	子弹风暴（美版）	FPS	Electronic Arts
24日	偶像大师2	SLG	NBGI
24日	粉红甜心&胖妞大作战	STG	CAVE
2011年3月			
8日	敌后英雄（美版）	FPS	THQ
8日	龙腾世纪2（美版）	RPG	Electronic Arts
未定			
未定	NBA11	SPG	EA
未定	特洛伊无双	ACT	KOEI
未定	重铁骑	SLG	CAPCOM

Wii W-i-i

2011年1月			
27日	最后的故事	RPG	NINTENDO
27日	疯狂兔子：时间旅行	ACT	Ubisoft
2011年2月			
10日	★战国无双3猛将传	ACT	KOEI
24日	符文工房：海洋	SLG	MMV
24日	★SD高达G世纪：世界	SLG	NBGI
2011年3月			
24日	生贽之夜	AVG	MMV
未定			
未定	节奏天国	MUG	NINTENDO
未定	零新作	AVG	NINTENDO
未定	勇者斗恶龙X	RPG	SQUARE ENIX
未定	大圣王	STG	STARFISH

PSP Playstation Portable

2011年1月			
20日	维纳斯与布雷斯	SRPG	NBGI
20日	王国之心：梦中降生 最终混合版	ARPG	SQUARE ENIX
27日	喧哗番长5：汉之法则	ACT	SPIKE
27日	魔法禁书目录	FTG	ASCII
27日	我的妹妹不可能这么可爱	AVG	NBGI
27日	★战场的女武神3：尘封的硝烟	SRPG	SEGA
27日	付丧物语	RPG	FURYU
27日	混沌之脑：LOVE CHUCHU携带版	AVG	5PB
27日	圣诞之吻：加强版	AVG	EnterBrain
2011年2月			
3日	★白骑士物语携带版：道格玛战争	RPG	SCEI
3日	薇欧蕾特的工作室：格拉姆纳特的炼金术士2	RPG	GUST
3日	超时空要塞：三角边境	ACT	NBGI
3日	死亡联接携带版	AVG	IDEA FACTORY
10日	★勇者30秒第二部	RPG	MMV
10日	世界传说：光明神话3	RPG	NBGI
17日	DJ MAX携带版	MUG	CYBERFRONT
17日	神曲奏界：放课后	AVG	PROTOTYPE
24日	遥远的时空中5	AVG	KOEI
24日	凉宫春日的麻将	PUZ	角川书店
24日	梦幻之星携带版：无限	ARPG	SEGA
24日	★SD高达G世纪：世界	SLG	NBGI
24日	黑衣少年侦探团	AVG	BROCCOLI
2011年3月			
3日	★最终幻想：纷争012	FTG	SQUARE ENIX
3日	女神异闻录：罪携带版	RPG	ATLUS
3日	闪亮的塔科特：银河美少年传说	AVG	NBGI
10日	浪客剑心：再闪	FTG	NBGI
未定			
未定	御姐玫瑰特别版	ACT	D3P
未定	死神与少女	AVG	TAKUYO
未定	日常	AVG	角川书店
未定	我是少女漫画家	AVG	GIAZ10
未定	文明开华 葵座异闻录	AVG	FURYU

NDS Nintendo Dual Screen

2011年1月			
20日	我爱僵尸	ACT	CHUNSOFT
20日	怪兽克星	ACT	NBGI
27日	天降之物f：梦幻季节	AVG	角川书店
27日	涂鸦冒险家	ETC	KONAMI
2011年2月			
3日	★逆转检事2	AVG	CAPCOM
3日	龙珠改：究极武斗传	FTG	NBGI
10日	电击学园RPG：女神的十字架特别版	ARPG	ASCII
2011年3月			
3日	数码宝贝故事：超组合战争（红、蓝）	RPG	NBGI
3日	出发吧！科学君地球大冒险！挑战神秘稀有生物！	ETC	NBGI
未定			
未定	薄樱鬼：随想录	AVG	NBGI
未定	神秘房间	AVG	LEVEL5
未定	马里奥VS金刚	ACT	NINTENDO

3DS 3-D-S

2011年2月			
26日	超级街霸4 3D	FTG	CAPCOM
26日	战国无双-编年史	ACT	KOEI
26日	任天狗+猫	SLG	NINTENDO
26日	山脊赛车 3D	RAC	NBGI
26日	雷顿教授与奇迹的假面	AVG	LEVEL5
26日	胜利十一人	SPG	KONAMI
26日	泡泡龙3D	ACT	SQUARE ENIX
26日	巨型恐龙之战	ACT	UBISOFT
2011年3月			
3日	超级猴子球	ACT	SEGA
17日	分裂细胞 3D	AVG	UBISOFT
24日	死或生：多重维度	FTG	KOEI
24日	高达3D大战	ACT	NBGI
24日	疯狂兔子：时间旅行	ACT	UBISOFT
31日	职业棒球：家庭竞技场2011	SPG	NBGI
31日	苍翼默示录：连续变换2	FTG	Arc System Works
未定			
未定	塞尔达传说时之笛 3D	RPG	NINTENDO
未定	穿越迷路系列	RAC	HUDSON
未定	幽灵战队	SLG	UBISOFT
未定	车手 3D	RAC	UBISOFT
未定	立方忍者	ACT	AQ
未定	可爱小狗 3D	SLG	MTO
未定	生化危机启示录	AVG	CAPCOM
未定	新·光神话	STG	NINTENDO
未定	上海 3D	PUZ	SUNSOFT
未定	剑、魔法与学园3D×3D	RPG	ACQUIRE
未定	死神鬼	未知	DWORKS
未定	星际火狐64	STG	NINTENDO
未定	纸片马里奥	RPG	NINTENDO
未定	动物之森	SLG	NINTENDO
未定	马里奥赛车	RAC	NINTENDO
未定	真·三国无双	ACT	KOEI

没错！XX就是你

1月到2月间，被旅游界的朋友称为旅游淡季，1月到2月间又被卖菜的朋友们称为卖菜淡季，1月到2月间还被游戏媒体的朋友们称为游戏发售淡季……朋宇们！咱们的淡季到了，于是只好给后面即将发售的人气游戏来做些预热吧。2月3日即将在DS平台发售一款叫做《逆转检事2》的推理游戏，这游戏的主角……没有错，正是前些年在《逆转裁判》系列中饰演反一号的检察官御剑，原本两小无猜、青梅竹马的御剑和成步堂之间究竟发生了什么，竟然让他们反目成仇？更多爆料、更多XX敬请关注新2月3日上市的《逆转检事2》……没错！XX就是你！2月10日，PSP上也将有一部令泰山放弃美女、人气直追国产大片《让子弹飞》的游戏诞生，就是《勇者30秒第二部》，30秒的时间里能干什么？哦不，应该说给你你想要的一切一切，然而却只有30秒的时间，你能否达到G点？“神作之家”MMV的解说员“勇者”将手把手为您详细指导如何在最短的时间内达到最爽、最HIGH的状态，更多精彩指导，尽在2月10日发售的新概念短时间（30秒）全年龄G点达成游戏《勇者30秒第二部》，敬请关注。



广告伤太雅，所以和谐掉。话说这版的广告做互太差毫无艺术欣赏性，所以为了勿入眼帘，和谐是最好的办法。

烤场纪律：严禁交头接耳，专心胡编乱造！

期末烤场

本期考题
题目1：展望一下属于各位的2011年
出题老师：漆黑

题目2：小编们除了游戏之外最喜欢做的事情是什么？
出题老师：AYA

考生姓名：小沛　烤号：DROOI　学校：街霸进修学院
密封线外吐槽你就输了

作文题目：2011，成败在此一举！

听说2012的预言是假的，那么2011也就不是大家最后的一个安稳年，于是也就要认认真真地过……至于展望，这个词用在个人身上似乎有些隆重。我可不敢展望，顶多就是希望，而且还要求告四方神灵不要让我小小的希望也变得和2012那么不靠谱儿。首先我希望自己和家人都健康，其次是大家都开心，最后就是……世界和平。对了，之前的某期，我说过《电软》将会举办一次大活动，这句话可不是随便说说的，这些日子竟操心这个事儿了。前面说了对于自己的新年希望，至于工作，当然是希望活动能够尽早举办起来，好让我跟大家有个交代。2011，成败在此一举！

作文题目：杂家不是那么好当的

我不知道是第几次在杂志中谈我个人的爱好了，可能有很多新读者还不太了解，那我就再说一次吧。除了游戏之外，我最喜欢摄影、音乐。说到摄影，不得不鄙视一下当今的很多所谓的摄影师，有俩糟钱儿买个单反，然后和一群摄狼出钱租个模特搞什么狗屁艺术。这帮人用500万像素的手机都多余，直接学陈老师用摄像机不得了。然后是音乐，不好意思，当今的国语乐坛基本已经死了，一个月都没一首好歌。但我还是喜欢音乐，于是家里有一台钢琴、一把吉他、一根笛子、一个陶笛，现在没什么时间把玩了，供在家里等着传给后世子孙吧。

考生姓名：蔬菜汁　烤号：828　学校：篮翔技校
密封线外吐槽你就输了

作文题目：我感觉吧~我胳臂腿儿还行！

2011年，必须得可劲儿玩儿，所以，去年底我买了一双篮球鞋，经过希望经过冬天的磨合，夏天我俩能合二为一，这一年最好的日子就是夏秋之际，我一定要多晒晒太阳，多出出汗，攒钱还有努力工作什么的都撂一边儿去吧，相信自己的第一感觉，那两件事光是想下就烦。先不说2012会怎么样，至少2011一定要对自己好一点，该吃吃该喝喝……好像气氛向着奇怪的方向跑过去了，总之，今年还是挺期待的。当然我也更希望总署开恩让WOW国服的进度追上世界同一水平，当然我觉得和国足一样，实现的希望比较小，不过我还是对此充满幻想。

作文题目：篮球与漫画，生活因此美丽

我是漫画党不是动画党，我喜欢看漫画。因为不抽烟、乐天（俗称没心没肺）、喜欢玩篮球，所以对未来还是很期待的。我觉得，篮球是一种比较另类的沟通方式，你可以通过和不认识的人玩一场篮球，了解这个人的品行和性格，我对这个比较有研究。一个比较独的家伙就说明他比较自私，经常传球的人则表示很善良有包容心、看得很开，有的人只看重华丽的运球，有的人则认为得分才是最实在的，我要说这些都不重要，如果你乐在其中，这就够了，不是吗，少年？如果以为我已经说完了，那么读者小朋宇们就大错特错了，我还有很多话要说呢，那么我们下期再见喽。

考生姓名：宇多田　烤号：HIKKI—9　学校：UH学院
密封线外吐槽你就输了

作文题目：刷怪攒EXP，期待LEVEL UP！

去年6月份我还是一个刚刚毕业离开校园，对未来感到无限迷茫的小屁孩子，转眼自己已经工作快半年的时间了，真的好快！对于这2011年，其实自己也没有太多的规划，只是希望通过自己的努力得到更多人的支持，对我来说有时候现实生活和游戏差不多，遇到各种各样不同的难题，不同的BOSS，然后通过磨砺自己击败他们，取得更多的EXP，积攒到一定程度之后就会升级，之后迎接更强力的挑战……虽然现在我只是一个刚刚开始自己冒险的新人，LV也就那么回事，但是每个RPG的主角都是0起步滴，只要坚持不懈的努力，终有一天可以打败大魔王拯救世界的……扯远了，咳咳……2011.，让我们一起LV UP吧！

作文题目：其实咱也是标准宅男一枚

除了游戏之外……窝在家里看动画、看电影、看球赛、听听歌、拼模型、收拾屋子……想来想去为什么都是在家里啊！其实我从很小的时候就开始宅了，当然那时候根本不知道有这么一个专门形容我这种人的词。唯一能让我出去晃悠一下的事也就是约几个好朋友打会篮球，或者无所事事的在街上乱转一会……上面说到了收拾屋子，我这个人有很严重的强迫症，喜欢把属于自己的东西弄的整整齐齐，变态的整齐，所以我会经常收拾我的屋子，把本来已经很整齐的东西重新再整理一遍，我朋友对我这毛病的评价是：你丫神经病……

考生姓名：赤银　烤号：aPTX4869　学校：特务支援课
密封线外吐槽你就输了

作文题目：离2012又近了一年

展望2011年吗？话说大家应该知道我这个人从不喜欢做计划的（所以总是在拖稿。虽然在拖，但是我似乎没有哪一次因为自己而耽误了杂志出片，这是为什么呢？好吧，不在这里自我膨胀了。）那么让我来做一下2011年的新年展望吧。2011年，我要吃好喝好玩好睡好工作好！以上。别拍别拍……人家就这么点愿望嘛。嘛，确实有点抽象的感觉，好那我来说个具体点的，希望自己2011年能够保持体重，不要再瘦了也不要太胖了，稳定就好。而这需要良好的睡眠和饮食结构来保证……呃，马上开始信心不足了orz

作文题目：除了游戏……

最……啊，最不喜欢最这个字了。爱好不可以有很多吗？我爱玩游戏，我爱看动漫，我爱拼模型。也爱看小说，更爱听音乐。我爱轮滑，我爱日语，我爱睡觉，我不爱提前完成作业。爱战国，爱信长公，爱信长×兰丸，也不讨厌光秀×信长。我和大家一样又不一样，我是赤银。好吧，凡×客有点俗了。可是非要我在这些里面选出一个“最”字……这不是难为我呢吗。其实人是感性的生物，精神、意识什么的都是转瞬即逝的。这一秒你所说的不一定能代表下一秒你的想法，不是吗？而对这多变而又难以把握的命题我要说的是，除了游戏，我爱一切我爱的。啊咧……原来题目是喜欢吗？

考生姓名：肥皂　烤号：16:12:17　学校：阿卡德米学园
密封线外吐槽你就输了

作文题目：只想成为我自己

2011来了，我们在期待什么？什么大房子、好车满兜的票子之类云云，说的容易，可就是不知道目标怎么办？就是不知道自己的方向怎么办？我们小时候总有个目标，长大后绝大部分都没实现。可当我们明事理之后，也曾有过小小的理想，不为人知的，也大多没有实现，为什么呢？忙生活，忙工作，忙着跟别人一样，成为流水线上的一个环节，千篇一律。不如就从小事做起，培养自己的好习惯。比如，争取尽量少点抱怨，喝喝咖啡，晒晒太阳，听听吉他，约约朋友，谈谈理想，在无聊到飞起的时光里保持住自己。我们不能成为别人，但绝对能成为自己。

作文题目：等2012过了再攒钱

我喜欢的事情，会去追求，会去奋斗，以前是，现在是，以后也是。但是前提是，这件事，它得值得。游戏是我生活的重要组成部分，但绝非全部。我是伪摄影爱好者，摇滚乐深度中毒者，可以忍受又闷又长的电影或者书籍，并从中发掘特有的乐趣。有时候喜欢安静，比如图书馆、静默的唱片店；有时候又喜欢置身于人来人往的喧闹，比如说地铁站和足球场。平时根本攒不下钱，因为喜欢组织和朋友之间的聚餐，或者动辄就会在假期中搭乘各种交通工具四处乱跑、体验苦行。对了，等过了2012年要是这个世界尚还安好，我就开始攒钱。

《电击收藏》，用百分之百的努力，带给您百分之百的精彩！

电击光盘精彩抢先看

内容改版高清视频
支持PSP播放

2011年2月上
绝赞发售中！

DVD影像内容

●魅力抢眼秀

搏击之夜 冠军(PS3/XBOX360) 最终幻想：纷争012(PSP) 漫画英雄VS.卡普空3(PS3/XBOX360) 凯瑟琳(PS3/XBOX360) 美国职棒大联盟11(PS3) 杀戮地带3(PS3) 子弹风暴(PS3/XBOX360) 洛克人DASH3(3DS) 胜利十一人3DS(3DS)

●火线点评（点评时下流行游戏软件）

《小小大星球2》 激发无限想象力
《阿尔卡纳之心3》属于MM的时代!

●真人MV欣赏

《圣恩传说F》主题曲

●经典CG欣赏

《最终幻想：纷争》开场&片尾动画

●特别收录（光盘内附赠内容）

《寄生前夜1》原声音乐
NDS游戏《沙迦3 时空的霸者 影或光》
NDS游戏《沙迦2 秘宝传说》
NDS游戏《女神异闻录 恶魔幸存者》
PSP游戏《寄生前夜1》
等精彩内容（详情请见光盘内）

20Min 《最终幻想：纷争012》纷争再起! 《凯瑟琳》恶梦的世界

《最终幻想：纷争012》是《最终幻想：纷争》的续作，但却是讲述的上一代之前的一个时空中和混沌作战失败后的故事，游戏追加了新的角色、地图和音乐。本期我们带来了游戏最新的视频影像，关注本作的Fans们可不要错过了！那么，就让我们共同去欣赏精彩内容吧!由ATLUS制作,预定今年2月17日推出的《凯瑟琳》是一款充满着成人气息的魔幻惊悚风格的动作冒险游戏。游戏是以主角文森特、女友凯瑟琳以及第三者凯瑟琳三人组成的三角关系来推动剧情的动作冒险游戏。就让我们一起期待这款游戏的发售吧!



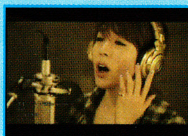
10Min 《小小大星球2》激发无限想象力 《阿尔卡纳之心3》属于MM的时代!

《小小大星球2》是2008年10月推出、全球累计销售数百万套的《小小大星球》系列最新作，游戏采用全新绘图引擎提供更美丽的视觉效果，带玩家进入了一个卡通世界！游戏在保留前作最精华核心的同时又有了更大的提升，玩家们可以在这个奇妙的世界来享受游戏的乐趣了！《阿尔卡纳之心3》是从大型街机平台移植到次时代主机上的2D格斗游戏，而游戏的角色达到23之多，老角色也同样加入新的动作，这让玩家真正体验到另类对战格斗的乐趣！对本作期待已久的各位玩家们，一起去来体验格斗带来的刺激感吧！



10Min 真人MV欣赏 《圣恩传说F》

《圣恩传说F》这款游戏已经发售有一段时间了，它是 Wii上发售的《圣恩传说》的PS3强化移植版。系统的改进、剧情的加入、画面的提升，给人带来更深刻的游戏体验。当然游戏的主题曲更是让人难忘！它是由知名歌手BoA演唱，歌声十分动听。MV中BoA剪掉了标志性长发，以清新帅气的短发亮相，给人带来另种感受。就让我们一起到影片中看一看吧!



10Min 经典游戏 寒假大放送

本期我们收录了多个经典游戏，包括NDS游戏《沙迦2 秘宝传说》、《女神异闻录 恶魔幸存者》和PSP游戏《寄生前夜1》。今天我们将这些游戏全部赠送给各位玩家们，以方便各位游玩。有这么多游戏的陪伴，相信各位玩家在这个寒假将不再孤单了！本次不仅赠送这些游戏，更贴心的是在本期杂志里，也有这些游戏的全部攻略。那么各位在玩游戏时，若有什么困难，不妨到杂志里去看一看，它会帮你解决哦！

10Min 经典CG欣赏 《最终幻想 纷争》开场&片尾动画

在《最终幻想 纷争012》游戏即将发售之际，我们《电击收藏》特别收录了《最终幻想 纷争》游戏的开场和片尾的动画，让大家再次来回顾和感受前作游戏的魅力。前作游戏中出现多名最终幻想系列的知名角色，包括有《最终幻想》主人公光之战士、《最终幻想IX》主人公基旦等等。看到这样的影像，大家是否会想到当年玩游戏时的感受呢？而在以后的节目中，《电击收藏》还会继续为玩家们提供经典游戏的CG欣赏，让大家回顾以往的经典游戏！如此精彩的节目内容，各位可千万不能错过哦！



《电击收藏》，诚征各方玩家的精彩创意
如果您愿意为我们的节目增光添彩，那就赶紧秀出你自己吧

●如果您对节目有任何建议 或意见，请认真填写“闯关族的家”中附带的回函卡，以便我们能够尽快改进，将节目做好。
●如果您有好的创意，或者希望在光盘中收录您的节目（如达人影像等），请致电：010-64472920



电子游戏软件 VOL.292

游戏奥斯卡下